TEMA: SKAITMENINĖ TECHNIKA 2006.

PC KLUBAS

KARTU SU

GAMES.LT

NR. 03 (34)
KAINA 9.99 LT

Su 2 kompaktiniais diskais

2 CD +CD-R DOVANA

APŽVALGOS

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2
25 TO LIFE
GUN
BLITZKRIEG II
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

NAUJIENOS

TOMB RAIDER: LEGEND
GODFATHER: THE GAME
STRANGLEHOLD
PANZER COMMAND: OPERATION WINTER STORM
PSI: SIBIRO KONFLIKTAS

Laimėk!



Plačiau 25 psl.

MĖNESIO ŽAIDIMAS

STAR WARS EMPIRE AT WAR

ISSN 1648-6854 2006'03



UP Group Computer United Publishing

TEMA: SKAITMENINĖ TECHNIKA 2006.

PC KLUBAS

KARTU SU

GAMES

NR. '03 (34)
KAINA 4.99 LT

Be kompaktinio disko



MĖNESIO ŽAIDIMAS

STAR WARS EMPIRE AT WAR

APŽVALGOS

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2
25 TO LIFE
GUN
BLITZKRIEG II
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

NAUJIENOS

TOMB RAIDER: LEGEND
GODFATHER: THE GAME
STRANGLEHOLD
PANZER COMMAND: OPERATION WINTER STORM
PSI: SIBIRO KONFLIKTAS

Laimėk!

Plačiau 25 psl.



ISSN 1648-6854 2006'03



UP Group

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

Už lango smagiai besišypsanti ir vis šiltėjanti saulė tiesiog liepia visus pasveikinti su pavasariu :). Atlaikėme dar vieną nelabai žaidimų pasauliui dosnią žiemą, o dabar laukia kur kas smagesni laikai. Pavasaris — intensyvus laikotarpis žaidimų industrijai. Viena po kitos skirtinguose kontinentuose praūžia svarbios parodos žaidimų rinkai, apie kurias būtinai papasakosime. Parodai temą skyrėme ir šiame numeryje, tačiau ši, „Consumer Electronic Show“, nėra tiesiogiai susijusi su žaidimais. Tačiau pamanėme, kad apie naujausią skaitmeninę ir kompiuterinę techniką sužinoti neprošal. Kadangi temą paskyrėme techniniams dalykams, atskiro „Hardware“ skyrelio šį kartą nebus.

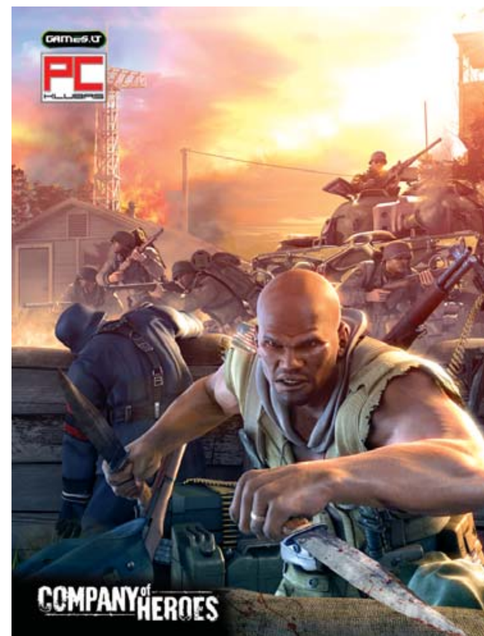
Kol dar nespėjome sužaisti ir papasakoti apie daugelį šių metų žaidimų, didelę žurnalo dalį skiriame įvairiems anonsams ir pristatymams. Labiausiai visų dėmesį norėčiau atkreipti į pirmąjį Lietuvos istorijoje lietuvišką strateginį žaidimą „PSI: Sibiro Konfliktas“. Šiame numeryje pateikiame pirmuosius įspūdžius, mat žaidimas ką tik pasirodė, o jau kitame plačiau išnagrinėsime šį lietuvių žaidimų kūrėjų komandos „WireFrame Dreams“ darbą.

Kitas nestandartinis momentas — sugalvojome vėl prisiminti lygiai prieš metus žurnalo puslapiuose besisvečiavusį „World of Warcraft“. NPC vis dar ten gyvena ir pasakoja savo įspūdžius apie tolimesnius nuotykius bei supažindina su įvairiais žaidimo atnaujinimais ir priedais.

Anonsai „News“ klube šį kartą taip pat stambiausios svorio kategorijos — du labai karšti ir kartu su nerimu laukiami žaidimai, nuo kurių priklauso tolimesnė ne tik serijų, bet net ir kompanijų likimai. Jiems tiesiog negali nepasisekti, ir sprendžiant iš paskutinės prieš pasirodymą pateiktos informacijos, jie tikrai turėtų būti puikūs.

Ričardas Jaščemskas







PEGI REITINGAI

PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dedame PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant galinio žaidimo dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

 **Žiaurumas** – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

 **Necenzūrinė kalba** – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

 **Baimė** – žaidimas gali įbauginti vaikus

 **Seksas** – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

 **Narkotikai** – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

 **Diskriminacija** – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Giedrė Brazaitytė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
issn 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 6.195
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

DUK / SKELBIMAI

Kiek buvo „Soldier Of Fortune" dalių?
Martynas, Panevėžys
Dvi: „Soldier of Fortune" ir „Soldier of Fortune II: Double Helix".

Ar galite parašyti „NBA Live 2003" „soundtrack'ą"?
Rytis, Ukmergės raj.
Snoop Dogg „Get Live", Flipmode Squad Featuring Busta Rhymes „Here We Go", Fabolous „It's In The Game", Hot Kar „Blao", B. Rich „Whoa Now", Joe Budden „Drop Drop", Just Blaze featuring Freeway and Memphis Bleek „Let's Go", No Good „Ballin' Boy", Brandy featuring Fat Joe „Full Moon", Angie Martinez „If I Could Go", Monica featuring Jermaine Dupri „Too Hood", Lyric „Young & Sexy".

Ką kompiuteryje daro MHz? Ką reiškia HDD žaidimo reikalavimų aprašymuose?
Tadas, Marijampolė
MHz — megahercais arba gigahercais nurodomas kompiuterio centrinio procesoriaus (CPU) dažnis. HDD (Hard Disk Drive) — kietasis diskas. Reikalavimuose nurodyta, kiek žaidimui reikės jame vietos.

Ar yra antra „Vetcong"dalis?
Dovydas, Marijampolė.
Taip, neseniai pasirodė.

Ar dar nepasirodė antra „Besieger" dalis?
Povilas, Švenčionys
Ne.

Kur Lietuvoje galima nusipirkti žaidimą „Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (PC)"? Kada atsiras nauja „Hitman: Blood Money" dalis?
Robertas, Pasvalys
Kad ir kaip būtų keista, „Chaos Theory" PC versija Lietuvoje taip ir nepasirodė. Galbūt ji atkeliaus vėliau, bet sunku prognozuoti, nes kiti, naujesni „Ubisoft" PC žaidimai Lietuvoje yra.

Kokia turi būti žaidimo kaina, kad jis būtų geras?
Lukas, Vilnius
Jei „geras" turite galvoje — originalus, tuomet naujų PC žaidimų kaina (su kai kuriomis išimtimis) yra apie 130 Lt. Kelių kompanijų, pavyzdžiui, „Ubisoft", „Midway" ir kelių kitų PC žaidimus galima rasti už mažesnę kainą — 40–60 Lt.

Ką žinote apie „FlatOut 2"?
Vytautas, Panevėžys
Laukiame. Turėtų pasirodyti vasaros pradžioje.

Kur galima nusipirkti „POP Warrior Within" ir „The Simpsons: Hit And Run" žaidimus? Kokie „Splinter Cell Pandora Tomorow" žaidimo reikalavimai?
Radminas, Vilnius
„Warrior Within" ieškokite technikos prekybos centruose, turėtų būti (BMS tinklapyje rodo, kad žaidimas dar yra prekyboje). „Simpsonų", rodos, neradome, reikia klausti konkrečioje prekybos vietoje. „Pandora Tomorrow" reikalavimai: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB Video (GeForce MX nepalaikoma), 3 GB HDD.

Ar bus lietuviškas variantas „The Sims 2 Nightlife"?
Virginijus, Utena
Ne.

Kur būtų galima Lietuvoje nusipirkti „HALO Combat Evolved"? Kada bus išleistas PC žaidimas „Black"?
Lukas, Birštonas
Sąrašuose neradome. Reikia bandyti užsakinėti ar ieškoti užsienio „online" parduotuvėse. „Black" žaidimas PC, dabartinėmis žiniomis, neturėtų pasirodyti.

Sveiki.
Norėjau paklausti, kokią geriausią vaizdo plokštę patartumėt įsigyti už 1025 Lt?
GTA FAN23
Nvidia GeForce 7800 GT arba ATI X850XT. Tik reikia atkreipti dėmesį, kad praktiškai visos brangiausios ir galingiausios plokštės jau turi „PCI–Express" jungtį, tad reikalinga ir tokią turinti motininė plokštė. Su AGP jungtimi yra vos pora silpnesnių atitikmenų, tačiau patartume vis tik rinktis pažangesnę jungtį, tuomet, jei reikia, iš turimos sumos skiriant dalį motininei plokštei, dalį naujai vaizdo plokštei.

Pigiai pirkčiau kietąjį diską arba keisčiau į CD–Rom.
Tel.: (636) 14042, Dovydas, Marijampolė

Pirksiu panaudotą modemą.
Tel.: (622) 37434, Lukas, Vilnius

Sveikinu visus „PC klubo" skaitytojus su atėjusiu pavasariu =)...
Eglė, Kaunas

Pirkčiau muzikos CD (gali būti DVD) mp3 arba įprastu formatu.
Tel.: (622) 89532, (643) 74797), (624) 63043, Eimantas, Plungės raj.

Parduodu „Hired Team Trial", „Castle Strike", „Autrio family". Tik druskininkiečiams.
Tel.: (629) 00183, Aivaras, Druskininkai

Keičiu ir parduodu žaidimus: „Stronghold 2", „Syberia 2", „Cossacks back to war", „Robots", „Ford Racing 2", „Alien Versus Predator Gold edition", „Half Life 2", „Far Cry" ir daug kitų.
Tel.: (675) 71989, Lukas, Birštonas

Parduodu ką tik išėjusius žaidimus „Fear", „Matrix path of neo" ir t.t., taip pat plakatą „Evil dead regeneration". Tel. 860819883.

Parduodu PC, PS2 žaidimus, muziką ir filmus. Tik Vilniuje. Kristijonas. Tel. 863600999.

Parduodu žurnalus. Turiu „PC klubo", „GAMEexe", „Žaidimai.com". Jų daugiau nei 40. Rašyti ar skambinti Tel. 862525527 (Tik vilniečiams). Tomas.



PILIES UŽGROBIMAS

Džiugu, kad entuziazmas kurti žaidimus Lietuvoje po truputį didėja. Štai ir dar viena nedidelė komanda papasakojo apie savo projektą „Pilies užgrobimas“, tad siūlome susipažinti.

Trumpai papasakokite apie save — ar turite jau subūrę konkrečią komandą, ar tiesiog esate pavieniai kūrėjai?

Žaidimą „Pilies užgrobimas“ kūrėme dviese (Justinas Vilimas aka Williukas — programuotojas, Lukas Lukoševičius aka LionOfZion — grafika). Žaidimų kūrimu domimės jau gana ilgai, kai pagaliau susikaupė šiek tiek žinių, nusprendėme, jog visgi reikia kažką padaryti ir pažiūrėti, ar ką nors sugebame. Visas kūrimo procesas užtruko maždaug pusantro mėnesio, tačiau kadangi kol kas esame tik moksleiviai, negalėjome labai daug laiko skirti žaidimui ir realiai laiko užtrukome šiek tiek daugiau. Dabar žaidimas jau baigtas, ir mes planuojame naująjį projektą. Į komandą priėmėme kelis naujus žmones ir vis dar jų ieškome, kadangi projektas yra tikrai daug rimtesnis už „Pilies užgrobimą“.

Kada susidomėjote žaidimais? Ar daug patys žaidžiate ir kada bei kaip sugalvojote, kad reikia kurti patiems?

Žaidimais susidomėjome, tik įsigiję pirmuosius kompiuterius. Tai, aišku, įvyko vaikystėje, taigi nelabai rūpėjo kas ir kaip, svarbiausia, kad buvo smagu. Vėliau pradėjome domėtis, kaip visgi tie žaidimai yra daromi. Per kelis metus susipažinome su technologijomis ir programine įranga, skirta panašiems dalykams. Kurdami ar bent mąstydami apie būsimus projektus, privalome atsižvelgti į rinkoje siūlomus produktus ir jų kokybę, taigi bent jau vienas iš mūsų visada turėdavo praleisti kelias valandas prie monitoriaus, žaisdamas įvairius žaidimus. Kompanija „Blizzard“, kuri, mūsų nuomone, yra neaplenkiamas lyderis žaidimų kūrimo srityje, yra būtent tie kūrėjai, kurių produktais mes remiamės, kaip kokybiškais ir labai aukšto lygio. Beje, kurti naująjį mūsų projektą įkvėpė šios kompanijos žaidimas „World of Warcraft“. Tai galbūt atsitiko dėl to, kad kai kurie iš mūsų dėl šio „narkotiko“ prarado kelis mėnesius brangaus gyvenimo :)

Ar tai pirmasis jūsų bandymas, ar jau esate kažką kūrę?

Tai jau nebe pirmas mūsų projektas — jų buvo daug ir labai įvairių, tačiau, kaip įprasta pradedantiesiems, užsibrėžėme per daug ir nieko doro iš to nesigaudavo. Šis žaidimas buvo labiau apgalvotas ir iš anksto aptartas, todėl galėjome jį užbaigti. Be to, užbaigimą lėmė tai, kad dviese kurti yra kur kas paprasčiau nei turint didelę komandą (pirmuosiuose projektuose dalyvaudavo daug daugiau žmonių iš įvairių Lietuvos vietų, be to, bendrauti galėdavome tik Internetu).

Plačiau papasakokite apie paties žaidimo koncepciją, stilių, būsimas savybes.



Žaidimą „Pilies užgrobimas“ galima pavadinti arkadine strategija. Esmė yra pulti pilį, išnaudojant duotus resursus, už kuriuos galima samdyti įvairius karius — nuo paprasto pėstininko iki drakonų. Žaidime yra 3 pilių rūšys, kurios, einant lygiais, tvirtėja. Žaidimo grafika yra gana paprasta, visgi išnaudojome keletą šiuolaikinių vaizdo efektų, kad pernelyg neatsiliktume nuo dideliu greičiu judančio traukinio. Garso takelį, atitinkantį tokio žaidimo stilių, specialiai įrašė muzikantė.



Kas (galbūt kiti žaidimai ar šiaip idėjos) įkvėpė kurti būtent tokį žaidimą ir ko iš jo tikėtis žaidėjams?

Sukurti būtent tokio pobūdžio žaidimą mus paskatino didelis laiko tarpas, praleistas domintis šia sritimi, ir galbūt noras išmėginti savo jėgas. Taip pat, manau, norėjosi papildyti labai jau menką lietuviškų žaidimų kraitį ir parodyti, kad mes nesame nieko nesugebantys tinginiai. Žinoma, buvo aišku, jog dviems didelio projekto imtis būtų labai kvaila, taigi arkadinio stiliaus žaidimas pasirodė kaip tik mums. Reikėtų pabrėžti, jog daugelis arkadinių žaidimų pasižymi gan prasta grafika, ko negalima būtų pasakyti apie mūsų žaidimą, stengėmės žaidėjui suteikti kuo lengviau perprantamą žaidimo valdymą, įtraukiantį žaidimą ir nesudėtingą scenarijų.



Kokioje stadijoje yra darbai ir ką galvojate apie jo išleidimą?

Žaidimas jau baigtas, o žaidimo kompaktas jau guli pas leidėjus („Akelotė ir Ko.“). Visos leidybos sąlygos jau aptartos, teliko keletas nebaigtų detalių. Būtent dabar dirbama prie žaidimo kompaktinio disko viršelio. Žaidimo pasirodymo datos dar nesiryžtame atskleisti, nes tiksliai patys nežinome, bet tai turėtų įvykti artimiausiu metu.

Gal ką norite patys papasakoti :).

Pasinaudodami šia proga, norėtume padėkoti Lietuvos žaidimų kūrėju bendruomenei ir jų forumui bei kompiuterinės grafikos portalui www.cgtalk.lt. Taip pat norėtume paskatinti kitus, kad daugiau tokių mažų grupelių nebijotų imtis kažko paprasto ir nesudėtingo. Juk tik taip įmanoma kažką išmokti ir sužinoti. Galbūt po kelių metų tokios patyrusios grupelės susijungs ir išgarsins Lietuvą, kaip talentingų žmonių, kuriančių gerus žaidimus, šalį. Visiems linkime sėkmės!

P.S. Laukite naujienų apie būsimą lietuvišką projektą!
P.P.S. Galite apsilankyti mūsų komandos puslapyje, nors jis vis dar kūrimo stadijoje, tačiau šiek tiek veikia: wsoft.gamedev.lt

SKAITYTOJO RECENZIJA

COME GET SOME...

NORD

Pagalvosite, kad tai labai senas žaidimas. Žaidimas senas, bet jo atnaujinimas yra tik metų senumo. Ir ne smulkūs atnaujinimai, o kaip tik tokie, kokių ir reikia. Visi tie, kurie negali žaisti „Duke Nuke 3D" (toliau dn3d) dėl, jų manymu, prastos grafikos, gali nurimti — šiame atnaujinime viskas „žiūrėsis" kuo puikiausiai. Dabar galėsite nusistatyti aukštas rezoliucijas, be to, dabar visi dn3d priešai yra absoliučiai 3D (nors žaidimas vadinosi 3D, senesnėse versijose žaidime matydavai priešus tik iš priekio). Lygiai visai nepakeisti — specialiai, kad prisimintume senus laikus naujuose rėmuose.

SIUŽETAS

Siužetas kartu ir panašus, ir nepanašus į kitų žaidimų. Išprotėjęs daktaras, susisiekęs su ateiviais, pakvietė juos užkariauti žemę. Jie atskrido ir prasidėjo invazija. Nebuvo jokio pasipriešinimo, nes visa žemės policija ir



kitos pajėgos mutavo į šernus, kurie taip pat prisidėjo prie ateivių invazijos...

PRADŽIA

Pradžia lygiai tokia pati, kokia ir buvo — jūs nukrentate ant stogo ir matote, kaip ateivių erdvėlaivis „nusileidžia" į žemę. Nesuprasi, kaip po devynių sekundžių randi pilną miestą ateivių, kuriems, aišku, turi išspardyt sėdynes. Bjaurieji nė nesuuodžia, kas jų laukia.

GRAFIKA

Kaip minėjau, daug kas pakeista, todėl manau, kad grafika yra nebloga, juolab, kad turint tokį varikliuką, nelabai ką pakeisi — kampukų ir negali nebūt. Man „diuk'as" su naująja grafika labiau patinka, nei senasis.

GARSAS

Pakeista labai nedaug garsų, bet ir tie, kurie pakeisti, manyčiau, į gerąją pusę. Garsas labai reikalingas, norint išsiaiškinti, koks priešas jūsų tyko. Jei išgirsite „kriokimą" — šernas, jei „maurojimą" — tigras ir t.t. Žaidimo pradžioje jau visus labai gerai išmoksite atpažinti.

PRIEŠAI

Na va, čia pastebėjau, kad nuo 3D vaizdo priešams galvos susisuko :). Dabar jie labai netaikliai šaudo. Priešai tokie patys, kaip ir senose dalyse. Labai norėjau pasakyti tiems, kurie jau yra žaidę senąją dalį be papildymo (o tokių, tikiu, yra daug),— neišsigąskite tų juokingų 3D modelių ...

GINKLAI

Ginklai liko tie patys, tik jie priderinti prie 3D vaizdo. Kadangi RPG mažiausiai ir geriausiai pakeistas, man jis labiausiai ir patinka. Kiti ginklai gali būti neatpažįstami, nes smarkiai pakeitė formas.









PABAIGA

Nors žaidimo jau 100% Lietuvos parduotuvėse nerasite, galite paprašyti draugų ar tėvų draugų, kad paskolintų šį labai gerą žaidimą. Jei pasiskolinsit žaidimą ir nepatiks grafika, atsisiųskit atnaujinimą :).

KODAI:

Kodus tiesiog suvedinėjate žaidime:

dnshowmap — atsidaro žemėlapis, kuriame galite pažiūrėti visas slaptas vietas.
dncashman — paspaudus „space", pradės skraidyti pinigai.
dnhyper — steroidai.
dnkroz — god mode.
dnclip — walk through walls and doors.
dnunlock — unlock all doors in level.
dnmonsters — makes monsters dissapear.
dnkeys — duoda visus raktus.
dnstuff — visi ginklai, raktai, daiktai.
dncornholio — dievo režimas.
dnscottyxxx — perkelia į kitą lygį (xxx reiškia epizodą ir lygį).
DNKROZ — dievo režimas ir duoda „jetpacką" (skraidyklę).

PAPILDOMOS NUORODOS :

http://www.3drealms.com/ — oficialus 3D Realms namų puslapis.
http://hrp.planetduke.gamespy.com/ — oficialus „Duke Nukem : High Resolution Pack" namų tinklapis, iš kurio galite parsisiųsti atnaujinimą. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	8.0
Kas čia per pistoletas?	
GRAFIKA	8.0
Pagerėjo, bet kokie dabar laikai...	
VALDYMAS	9.1
Koks buvo, toks ir yra — visiškai paprastas ir geras.	
GARSAS	9.3
Senų laikų garsai :D	
SIUŽETAS	7.5
Na, kadangi aš jį ir taip buvau kokį 20 kartų perėjęs, buvo šiek tiek nuobodoka.	
Galėjo ir labiau pasistengti. Jei žaidimas būtų senas, aišku, balai pakiltų, bet dabar manau, kad buvo galima geriau.	GALUTINIS 7.4

NAUJAS „TOMB RAIDER“ VEIDAS

Kompanija „SCi“ pristatė naują savo frančizės „Tomb Raider“ veidą. Per artimiausius du metus garsią kapų grobikę įasmenins 20–metų modelis Karima Adebibe iš Londono. Dabar jos laukia gan sudėtinga pasiruošimo programa: kad taptų tinkama Laros Kroft atstove Žemėje, t.y. atrodytų ir elgtųsi kaip seksbomba, veiksmo herojė ir grafaitė, jaunai merginai būtina pereiti SAS išlikimo kursą, išmokti naudotis pusiau automatiniais ginklais, sustiprinti savo archeologijos žinias bei privačiai pasimokyti oratoriaus meno bei gerų manierų. Po to, kai Karima bus pasirengusi, prasidės jos tikrasis žvaigždinis gyvenimas: pasauliniai turai, nuolatiniai filmavimai žurnalams, dalyvavimas televizijos laidose, interviu, bendravimas su fanais, viešieji renginiai ir t.t.

Naujo veido (ir visų kitų kūno dalių taip pat) Larai Kroft prireikė dėl greito eilinės, septintos jos nuotykių dalies pasirodymo. Žaidimo pasirodymas įvyks PC ir šios kartos konsolėse balandį.



1.4 MLN. DOLERIŲ „KVESTAMS“

„Kvestų“ kūrimo veteranai iš nedidelės nepriklausomos studijos „Telltale“, palikę „Lucas Arts“ ir praeitų metų rugsėjį išleidę pirmą „adventure“ frančizės pagal populiarius komiksus „Bone“ dalį, paskelbė apie papildomas pinigines įplaukas. 1.4 mln. dolerių bus skirti darbo nesėkmingame nuotykių žanre tęsimui, o konkrečiai — naujų licencijų pirkimui, technologijų vystymui ir marketingui. Kalbant apie licencijas, būtina paminėti, kad be komiksų apie neaiškų baltą žmogeliuką vardu Fon Bone, „Telltale“ komanda darbuojasi prie klasikinio „Sam & Max“ tęsinio. Jeigu pamenate, antrą žaidimo apie šunį su skrybėle ir nuogą išprotėjusį triušį dalį savo laiku uždarė kompanija „Lucas Arts“, tačiau jos buvusių darbuotojų dėka „kvestų“ mėgėjams vėl atsirado šansas susitikti su pamėgtais herojais. Platinti savo žaidimus „Telltale“ ketina Internete — matyt, patirtis platinant pirmą projektą skaitmeniniu būdu buvo sėkminga.



AMERIKIEČIAI ATEINA!

Leidėjas „Midway“, užbaigęs finansinius metus su 112.8 mln. dolerių nuostoliais, atidaro eilinį biurą Europoje. Savo naujai atstovybei Senajame Žemyne kompanija pasirinko romantišką Prancūzijos sostinę Paryžių. Padaliniui vadovaus Antoine Seux, buvęs „Activision“ pardavimų direktorius. Be biuro Prancūzijoje, mūsų žemyne „Midway“ turi dar du atramos taškus, kurie yra Vokietijoje ir Anglijoje.

Taip pat neseniai tapo žinoma, kad savo biurą Europoje atidaro leidėjas THQ. Jie įsikurs Kopenhagoje (Danija). Iš pradžių europietiškame skyriuje dirbs 11 žmonių, vėliau jų skaičius padidės iki 25.

SCI NEBUS PARDUOTA

Atrodo, kad stambių naujienų apie pardavimus iš Britų salų artimiausiu metu laukti neverta — leidėjas SCi pareiškė, kad nutraukia visas derybas dėl savo pardavimo. Po pranešimo kompanijos akcijų kaina nedelsiant krito 12% .

Priminsiu, kad informacija apie tai, kad SCi domisi kai kurios „trečios pusės“, pasirodė praeitų metų pabaigoje, tačiau kas konkrečiai derėjosi su britų leidėju, nebuvo pranešta. Tuomet analitikai įvertino SCi 708 mln. dolerių.

Be to, SCi paskelbė, kad kompanijos „Eidos“ integracijos procesas į jos struktūras pasibaigė (atitinkamas sandėris įvyko praeitų metų balandį), taigi dabar dėl „naujo kraujo“ galima laukti galingo metinių rodiklių prieaugio.

„ATARI“ PALIKO FINANSINIS DIREKTORIUS

Blogos naujienos iš „Atari“ stovyklos — šio finansinį fiasko patyrusio leidėjo atstovai paskelbė apie tai, kad juos paliko finansų direktorė Diane Baker, kuri nutarė tęsti karjerą kitoje vietoje. Jos pareigas laikinai eis Bruno Bonnell, dabartinis vykdantysis kompanijas direktorius.

Finansinio direktoriaus pasitraukimas įvyko iš karto po to, kai buvo paskelbti trečiojo finansinio ketvirčio rezultatai, kurie bylojo apie milijoninius nuostolius. Tą pačią dieną „Atari“ paskelbė apie ketinimus atsikratyti penkių savo vidinių komandų: britų „Reflections“, australų „Melborune House“, prancūzų „Eden“ ir dviejų amerikiečių studijų — „Shiny Studios“ ir „Paradigm“.

„ACCLAIM“ SUGRĮŽO

Suglamžyta ir bankrotą pergyvenusi „Acclaim Games“ sugrįžta į kompiuterinių ir video žaidimų pasaulį su... nemokamų MMO projektų serija. Verta priminti, kad „Acclaim“ logotipą ir vardą praeitų metų pabaigoje įsigijo buvęs jos valdytojas Howard Marks. Tarp pirmų atnaujintos kompanijos projektų — karinių robotų simuliatorius „BOTS“ ir „fantasy“ MMORPG „9Dragons“. Gero sugrįžimo, „Acclaim“.



PASAULIS, KURIAME (VIS DAR) GERA...

VIENERI METAI SU ELUNE

NPC

Šokanti su kalaviju koketiškai sukikeno ir, dėbtelėjusi į šalia mindžikuojantį dvarfą, mestelėjo jam peilį:

– Man reikės tavo pagalbos, bet vis nesumoju, kaip tu padėsi man nusirengti ir tuo pat metu būsi nusisukęs.

– Nėra prasmės, Elfe. Tu neturi ūsų.

– Ir barzdos, — nusikvatojo Šokanti — Na, bet jūsų skonis, barzdylos...

– Ką tu supranti, — sumurmėjo neūžauga, pjaudamas krūtinės šarvus laikančius odinius diržus.

Porelė ką tik grįžo iš kovinės užduoties Silituse. Šokanti buvo Nakties Elfė, karė. Savo gyvenime mačiusi nei daug, nei mažai, prieš penkerius metus dalyvavusi paskutiniame kare su Liepsnojančiu Legionu. Mūšyje po Hyjalo kalnu sunkiai sužeista ir keturis metus slaugyta druidų, ji nebegrįžo į elitinius Tyrandos sargybinių pulkus, vietoje to pasirinko klajoklės karės „karjerą". Kiek daugiau nei prieš pusmetį ji paliko mylimą miestą Darnasusą ir leidosi ieškoti nuotykių... Nors iš tiesų net pati to nesuvokė, ji stojo daug pavojingesnėn tarnybon. Jos bendražygis dvarfas turėjo tokį vardą, kokio neištartum, tačiau atsižvelgiant į tai, kad jis nekalbėjo (bet daug bambėjo), aplinkiniai praminė jį Tylium. Jo istorija kiek linksmesnė nei Šokančios: pirmus savo gyvenimo dešimtmečius jis tiesiog gėrė, vėliau gėrė daug, galiausiai pradėjo gerti tiek, kad visuose jo kaimo smuklėse jam buvo uždrausta rodytis. Ne dėl to, kad jis „bujojo" (nes jis „nebujojo") o dėl to, kad jis per naktį išlakdavo visas savaitės atsargas, paprastai nesusimokėdavo, ir šiaip... Kiti irgi gerti nori. Taip vieną rytą, pasiėmęs senelio muškietą ir barzdotai žmonai subambėjęs „Einu medžiot", Tylius išėjo medžioti naujų smuklių, kur jam įpiltų. Ilgainiui jam nebepylė nė viename Šiaurinių karalysčių bare, netrukus jo nuotraukos puošė ir pietuose esančių karalysčių smuklių prieigas. Kadangi gerti pas gyvus numirėlius Lordareone nebuvo smagu, Tylius „pasigavo" laivą į Kalimdorą. Čia jis ir susitiko su Šokančia. Trumpam sugrįžusi į gimtas žemes, Elfė labai nustebo, pamačiusi nagais ir dantimis medį griaužiantį dvarfą... Jo kančių išraizgytame veide spindėjo klausimas — „Miestas yra. Baras yra. Kodėl nėra alaus?".







– Todėl, kad elfai negeria, barzdočiau — sukikeno Šokanti, stebėdama vieną po kito pjaustomus diržus, — o net jei ir gertų... Tiek neišgertų, kad bent jau pažvelgtų į moterį su ūsais.

Tylius tik suurzgė, ranka rodydamas Šokančiai apsisukti. Paprastai ji nusirengia pati, tačiau po ilgų kautynių prie Ahn'Quiraj vartų Silituse, nė viena jos šarvų sagtis neveikė, dauguma jų apskritai buvo suplotos į vieną visumą su pačiais šarvais.

Kai pamąstai, keista... Jau beveik metai ši porelė kartu. Tylius dar nė sykio nesimau-

dė. O visą kaltę dėl nemalonaus kvapo vertė ant savo ristūno kalnų ožio.

Galų gale peilio ašmenys nurėžė paskutinį diržą, krūtinę dengiantis lakštas dusliai šlumštelėjo į sniegą, nugarą dengiančią dalį teko atlupti — nuo stipraus Quiraji ataugos smūgio ji įtrūko, o plyšyje įstrigę grandininių marškinių žiedeliai neleido jai pasekti krūtinę dengiančios dalies pavyzdžiu.

– Tu nesušalsi, Elfe? — Dirbtinai abejingu balsu paklausė Tylius. Nežiūrint į tai, kad jų draugystė truko beveik metus, Tylius ir Šokanti net būdami kartu stengėsi bendrauti kuo atsainiau, neva jų niekas nesieja…

– Dwarfe, aš mieliau būčiau ledo gabalu, nei dvokčiau kaip… em… tavo Ožys. Beje, vanduo čia šiltas, kitaip negaruotų…— Iš tiesų WinterSpring regione yra geizerių, kaip tik prie vieno jų kompanionai ir stabtelėjo. Šokanti kritiškai nužvelgė ant žemės besivoliojančias šarvų dalis. Krūtinės šarvai sugadinti beveik nepataisomai, šalmas labiau priminė eilinį pakelės akmenį. Pečius ir blauzdas dengiančios plokštės visiškai sumaitotos ir gausiai padengtos gličia, lipnia mase, kuri greičiausiai buvo Quiraji kraujas.

– Uuu, tiu tiu tiu tiutiutuuuu, — atsiduso Tylius, kišdamas gan atvirai prie diržo kabėjusį pinigų kapšą po apsiaustu, — remontas vertas kokių 15 auksinių monetų, Elfe… Šokanti nužvelgė dwarfą. Puikūs, veik nesubraižyti, tačiau siaubingai nešvarūs odos ir lengvųjų metalų šarvai beveik nepatyrė žalos. Beveik… Tylius miegojo, valgė, gėrė ir kovėsi iš jų neišlipdamas, taigi šiokie tokie laiko ženklai gadino prekinę išvaizdą…

– Dalis šių smūgių, — Šokanti mostelėjo ranka savo šarvų liekanų link, — galėjo nusileisti ant tavo kudlotos galvos, dvarfe. Neišgersi kaušo, kito ir padėsi man juos suremontuoti, juolab, kad visus Quiraji kiautus susirinkai ir realizavai tu. Man juk priklauso procentas…

– Ane?, — žengdamas atatupstas, pakratė galvą dvarfas, — aš pats moku už savo šaudmenis, gaudau žuvį, kurią tu valgai, be to, kiautų transportavimu užsiima mano ožys. Gal už tuos pinigus aš jam šieno pirksiu?..

– Gerai, gerai… Nepanikuok. Susitvarkysiu pati. Ana tuose maišuose guli galąstuvai. Susirask sau darbo, kol aš prausiuos. — Ką tik išsirangiusi iš grandinių marškinių ir pasiraitojusi drobinio apsiauto rankoves, Šokanti kritišku žvilgsniu vertino šviežiai atsiradusias mėlynes ir nubrozdinimus. Žinoma, jei ne šarvai, galūnių Elfė išvis nebeturėtų, tačiau kaskart, išanalizavusi skausmingiausias vietas, Šokanti vis sumąstydavo, kaip patobulinti savo ekipuotę… Juk ji buvo viena geriausių Ironforge kalvystės meistrų mokinių. Klajojantis po apdaužytas rankas ir kojas žvilgsnis užkliuvo už metų senumo rando…

– Eheeee…, — atsiduso, — kai kurių dalykų neišdildo ir laikas…

Kai kurių dalykų neišdildo ir laikas. Vienas tokių dalykų — mano potraukis WOW. Štai jau metai, kaip WOW tapo mano gyvenimo dalimi, kuriai, kaip ir visiems kitiems malonumams, nuolat stengiuosi skirti laiko. Kai pamąstai, vieneri metai žaidimui yra daug… Kita vertus, tokie grandai kaip „Civilizacija“, „Warcraft“, „Heroes“, „Morrowind“ ir panašūs žaidžiami ne vienerius metus… Tačiau žaidžiant WOW, neapleidžia įspūdis, kad kiekviena nauja diena Azerote yra kažko didelio pradžia, nes kasdien įvyksta kažkas naujo, nepatirto ir sunkiai nupasakojamo. Kas gi įvyko per tuos metus? Kas tokio, kas nevyksta kituose žaidimuose? Viena vertus, galėčiau iki numirimo pasakoti apie žaidimo papildymus, kuriuos „Blizzard“ meistrai periodiškai pateikia žaidėjams. Dauguma klasių jau patyrė ne vieną patobulinimą, žaidimas iškentė daugybę smulkių, kosmetinių operacijų, patobulinusių techninę ir grafinę puses, žaidimo balansą. Kiekvienos šventės metu didžiausi Azeroto miestai pasipuošia šventinėmis dekoracijomis, į gatves pasipila masės žmonių, prekiaujančių šventiniais skanėstais, siūlančių įsigyti šventinių daiktų ar atlikti šventines užduotis. Inžinieriai išmoko gaminti aibę naujų fejerverkų, kepėjai — kepti meduolius, Šv. Valentino dienos proga visas Azerotas pasidabino širdelėmis ir dalino vieni kitiems oro bučinius bei kraustėsi iš proto dėl priešingos lyties ar net rasės atstovų. Per Helovyną gyvi numirėliai pirmą kartą nuoširdžiai džiaugėsi savo išvaizda, nes jiems nereikėjo kaukių.

Šventės yra šventės, tačiau kovinė žaidimo dalis taip pat neužmiršta. WOW pasaulis auga, kartas nuo karto atrandami nauji požemiai, kuriuose slypi patys galingiausi bosai, turintys pasakiškus daiktus. Daiktai, aišku, paimami tik per boso lavoną, todėl vis daugiau ir daugiau ryžtingai nusiteikusių karių šturmuoja paslaptingus požemius, o pasiekę pergalę, pasipūtę stovi sostinėje ir demonstruoja aplinkiniams naujus ginklus ar ekipuotę.

Per tuos metus pamatai, kad WOW tampa ne žaidimu, o gyvenimo būdu. Tu patenki į bendruomenę, kurioje gyveni, ir surandi naujų draugų — tiek virtualių, tiek realių. Lietuviai taip pat buriasi į grupes, žinomi keli „serveriai“, kuriuose susikūrusios didesnės ar mažesnės tautiečių bendruomenės siekia bendrų tikslų (daugiau informacijos apie tai visada galima rasti games.lt „World of Warcraft“ diskusijose). Ne vieno jų bendravimas persikėlė iš virtualaus pasaulio į realų ir atvirkščiai. Lygiai taip ir su priešais. Siena nukabinėta spalvingais lapukais su priešingos pusės atstovų „nikais“ ir pastabomis „Dishonorable ganker. Kill at sight“ arba tiesiog „Kill at sight. 5 times in a row“.

Vienas iš naujausių žaidimo patobulinimų, Ahn'Quiraj vartai, lyg ir padėjo suartėti Ordai ir Aljansui. Azerote jau vyko karas su Quiraji. Tuo metu jungtinės Ordos ir Aljanso pajėgos pajėgė tik izoliuoti lyg iš gausybės rago besipilančius, neaiškų kokios kilmės vabalus. Dabar, pajutę, kad Quiraji pajėgos arba Slitidai vėl pradėjo savo žygį, Orda ir Aljansas paskelbė masinę mobilizaciją naujai kovai po viena vėliava. Ne, bendrauti tarpusavyje mums neleido, tačiau Silituse, kur šiuo metu siautėja Quiraji spiečiai, Orda ir Aljansą vis dažniau galima išvysti

dirbant išvien, arba bent jau nesikivirčijant. Tai retas reiškinys, tačiau Silitus pernelyg pavojinga vieta kivirčams.

Kitas didžiojo karo aspektas buvo abiejų pusių pasiruošimas karui, miestuose buvo renkami protu nesuvokiami maisto, metalų ir kitų medžiagų kiekiai, kuriuos aukoti turėjo patys žaidėjai.

Žaidimas patyrė ir ekonominių pakilimų ar nuopuolių. Aišku, kiekviename „serveryje" situacija kiek kitokia, tačiau ir Azeroto žaidėjai savo kailiu patyrė, ką reiškia kiniška produkcija. Fanatikai kinai praleido ne vieną bemiegę naktį vien tik rinkdami resursus



ir nešdami juos į aukcionus siaubingai žemomis kainomis. Ekonomika susiūbavo, kainos smuko, didesnes santaupas turintys žaidėjai rovėsi plaukus, gudresni tykojo kinų ir, greitai perpirkę jų prekes, užsiėmė spekuliacija. Ir visai nesvarbu, kokią įtaką tai turėjo pasauliui. Visa tai rodo tik vieną — WOW gyvas.

Kad WOW gyvas, mums rodo ir aktyvios statybos sostinėse. Visai neseniai kiekviena miesto sostinė pasistatė po aukcioną, tačiau tuo pat metu jie visi sujungti tarpusavyje. Tai šiek tiek sutrumpino keliones su pilnais grobio maišais ir vos vos išsprendė problemą, susijusią su žaidėjų srautais. Kad ir kaip ten būtų, senosios sostinės taip ir liko prekybos bei bendravimo centru.

PVP (žaidėjas prieš žaidėją) mėgėjams — net trys puikios naujienos per metus. Pirmoji — garbės sistema. Už kiekvieną nukautą priešingos frakcijos atstovą žaidėjai gauna garbės taškus. Juos rinkdami, galite kopti karinės karjeros laiptais ir su kiekvienu laipsniu gauti specifinius, dažnai net labai prašmatnius apdovanojimus. Antroji — kovos laukai („Battlegrounds").





Nors formaliai karas tarp Horde ir Alliance lyg ir nepaskelbtas, tai šen tai ten ordos ir aljanso būriai įsivelia į konfliktus. Aršiausi iš jų vyksta būtent naujai atsiradusiuose „Kovos laukuose", kur žaidėjai kaunasi komandomis, kiekvienoje iš jų būna viena kita dešimtis žaidėjų. Iš esmės tai yra savotiškos arenos, kuriose vyksta kažkokio stiliaus kova ala „capture the flag" ir panašiai. Tai puiki laiko praleidimo vieta tiek aukšto, tiek žemo lygio žaidėjams. Kaskart apsilankęs „Battlegrounds", žaidėjas ne tik patiria naujų įspūdžių, bet ir gausiai prisirenka garbės taškų bei papildomų apdovanojimų, dalinamų frakcijos karo vadų. Na, ir pati šviežiausia naujiena — RPPVP „serverių" sukūrimas. Žmonėms, norintiems pajusti WOW dvasią ir žaisti RP („Role Play" — vaidmenų „serveryje"), tačiau tuo pat metu trokštantiems azartiškų PVP kovų, sukurti naujo tipo „serveriai". Juose galioja standartinės RP „serverio" taisyklės, tačiau žaidėjai negali išvengti susirėmimo su priešinga puse, išjungdami PVP režimą.

Tai, ką išvardinau, tik dalis naujovių, kurias WOW žaidėjai gavo per metus, tačiau neužtektų ir 15 žurnalo numerių, norint į jas įsigilinti. Vis tik mes pabandysime, kartas nuo karto pasirodžius naujovei, informuoti žaidėjus apie jas, juolab, kad mūsų žiniomis Lietuvoje yra per 1000 „World of Warcraft" žaidėjų, žaidžiančių oficialiuose Europos „serveriuose"! Mūsų šaliai tai įspūdingas skaičius, ir kažkodėl man atrodo, kad jis tik augs. Virš „singleplayer" žaidimų galvos telkiasi audros debesys?

— Telkiasi audros debesys, — siurbtelėjęs iš gertuvės, sušuko Tylius, — Elfe, lipk iš vandens! — Per virš vandens susitelkusius garus Tylius vargiai matė Šokančią, todėl negalėjo žinoti, kad ji jau kuris laikas plūduriuoja ant nugaros ir stebi temstantį dangų... Elfė tik dabar susimąstė, kad per pastaruosius metus ji nė sykio nebuvo pakliuvus į lietų ar pūgą. Natūralu, ji pasiilgo lietaus, kad ir koks jis būtų. Nuo kranto sklindantys garsai bylojo, kad Tylius pakuoja mantą, duslūs žvangesiai išdavė, kad senajam dvarfui lietus nemielas, ir jis pakuoja ne tik savus, bet ir Šokančios daiktus. Elfė šyptelėjo, įkvėpė oro ir panėrė. Šiąnakt lis... Tikrai lis...





CES 2006

Kiekvienais metais sausio mėnesį Las Vegase, JAV, vykstanti vartotojų elektronikos paroda „Consumer Electronic Show“ pritraukia vis daugiau gamintojų bei lankytojų. Tai nesunku paaiškinti, mat kompiuterinės ir skaitmeninės technikos populiarumas ir įvairovė nesustabdomai auga, o ši paroda yra puiki proga vienoje vietoje pademonstruoti daugybę būsimų produktų. Apie įdomiausius ir labiausiai laukiamus nusprendėme papasakoti ir mes.

MONITORIAI

Šiais metais „CES 2006“ parodoje pagrindinis publikos ir spaudos dėmesys buvo skirtas pramogų sferos vizualizacijos įrenginiams: LCD TV, plazminiams ekranams ir projekciniams televizoriams su DLP „čipais“. Nepaisant to, parodoje buvo gausu ir grynai kompiuterinių monitorių. Ir nieko nuostabaus, nes tokie jos dalyviai, kaip „BenQ“, „LG“, „Samsung“ ir „ViewSonic“, yra rimti žaidėjai šiame rinkos segmente.

Bet apie viską iš eilės. Pradėkime mes nuo naujos perspektyvios sąsajos UDI („Unified Display Interface“), pretenduojančios į VGA paveldėtojo vardą. Ji turėtų būti suderinama tiek su DVI kompiuteriniuose monitoriuose, tiek ir su HDMI buitinėje elektronikoje. Stambiausi gamintojai parodoje paskelbė, kad prie šio projekto aktyviai darbuojamasi, ir sąsajos versija 0.8 jau parengta. Oficialaus patvirtinimo laukiama antrajame šių metų ketvirtyje.



UDI įkūrėjai — kompanijos „Apple“, „Intel“, „LG Electronics“, „National Semiconductor“, „Samsung Electronics“ ir „Silicon Image“, asocijuoti nariai — „NVIDIA“, „THine Electronics“, „FCI“, „Foxconn Electronics“ ir „JAE Electronics“. Įdomu tai, kad UDI kartu su DVI ir HDMI palaiko HDCP („High–bandwidth Digital Content Protection“) protokolą, skirtą HD video intelektualios nuosavybės teisių apsaugai ir aprobuoto svarbiausių Holivudo studijų.





Dabar pereikime prie naujovių, kurios turėtų pasirodyti pardavime šiais metais. „BenQ“ stende buvo pristatytas plačiaformatis monitorius FP–202W su reakcijos laiku 8 ms, maksimalia skiriamąja geba 1680×1050 ir kontrastingumu 600:1. Kompanija skelbia, kad



šio jos „displėjaus“ tiekimai numatyti IV ketvirčiui, apie kainą nieko nepranešama.

Praeitais metais CES 2005 „LG“ pirmą kartą pademonstravo savo „čipą“ „f–Engine“, skirtą vaizdo pagerinimui LCD monitoriuose. Šioje parodoje įvyko šios technologijos naujosios versijos, „f–Engine Plus“, premjera. Skirtingai nuo ankstesnės, ji leidžia užduoti ekrane sritį, kurios rėmuose bus vykdomas optimizavimas. Įdomu, kad vartotojui leidžiama laisvai judinti tokį langą per ekraną.

Tarp „LG“ naujovių — jos „premium“ serija „80Q Plus“, apjungianti 17– ir 19– colių modelius su „f–Engine Plus“ technologijos palaikymu, kurių matricos turi 4 ms reakcijos laiką ir 1600:1 kontrastingumą. L1932P modelio ypatumai — grakštus dizainas, greita (4 ms) ir ryški (300 kd/m^2) 19 colių matrica, o jos modifikacijoje L1932TQ matricos kontrastingumas padidintas iki 1400:1.



Daugialypės terpės mėgėjams skirtas daugiafunkcinis plačiaformatis monitorius M203WX su 20 colių matrica, kurios skiriamoji geba sudaro 1680×1050, o reakcijos laikas lygus 8 ms. Į jo sudėtį įeina atminties kortelių skaitytuvas (MMC, MS, SD ir CF), leidžiantis tiesiogiai nuskaityti vaizdus, neįkraunant jos į PC. Dar vienas 20 colių modelis, L2000C, su 1600×1200 skiriamąja geba ir 8 ms inertiškumu, palaiko ne tik ekrano pasvyrimą ir sukimą aplink savo ašį, bet ir pasukimą į portretinį režimą.

Naujovėmis turtinga buvo ir „Samsung“ kompanijos ekspozicija, o pasakojimą apie ją pradėsime nuo pasaulio rekordininkų. Greitų monitorių „SyncMaster“ 740BF ir 940BF serijos yra atnaujintos, ir dabar jose bus naudojamos matricos su 2 ms (!) atsako laiku „Gray–to–Gray“ režime. Kompanijos atstovų teigimu, tokį rodiklį pavyko pasiekti „MagicSpeed“ ir „Response Time Accelerator“ (RTA) technologijų dėka. Skiriamosios gebos (1280×1024), kontrastingumo (700:1), ryškumo (300 kd/m^2) ir apžvalgos kampų (160°) rodikliai liudija apie tai, kad šių įrenginių paklausa bus itin didelė.

Tarp „Samsung“ novacijų yra ir technologija „MagicZone“, leidžianti užduoti tokius vaizdo parametrus, kaip ryškumas, kontrastingumas ir spalvingumas, vartotojo nustatytos zonos ribose. Ją palaiko visi naujausi monitoriai, turintys „MagicTune“ valdymą.

Plačiaformatis monitorius „SyncMaster 940MW“ su įtaisytu „TV–tiuneriu“ yra parengtas aukštos raiškos (HD) vaizdui. Jo gimtoji skiriamoji geba yra 1440×900 (WXGA+), kontrastingumo lygis – 700:1, ryškumas – 300 kd/m^2, o apžvalgos kampai abiejose plokštumose sudaro 160°.

Parodoje „Samsung“ taip pat pademonstravo dvi profesionalams skirtas LCD „displėjų“ serijas — 21,3 colio „SyncMaster“ 214T ir plačiaformatį 24–colių „SyncMaster“ 244T. Pastarasis įdomus tuo, kad jo apžvalgos kampai lygūs 178°, skiriamoji geba —1920×1200, ryškumas — 500 kd/m^2, o kontrastingumas — 1000:1.





Dar greitesnius monitorius anonsavo „ViewSonic“, tačiau kompanija neturėjo savito stendo, ir jie buvo demonstruojami viename iš viešbučio „Las Vegas Hilton“, esančio šalia parodų centro, apartamentų. Šioje ekspozicijoje buvo pristatytas super greito LCD monitoriaus prototipas, kuriame pavyko pasiekti 1 ms (!) reakcijos laiką. Belieka tik sulaukti tokių įrenginių pasirodymo mūsų testavimo laboratorijoje, kad akivaizdžiai įsitikintume jų greita veika!

CES 2006 „ViewSonic“ pristatė visą eilę naujovių, kurioje — VA1912wb, VA2012wb, VX2025wm ir VP2330wb modeliai. Verta paminėti, kad jie visi sudaryti 8 ms plačiaformačių matricų pagrindu, kurios vis labiau populiarėja tiek namų vartotojų, tiek ir profesionalų rate.



PROCESORIAI

„CES 2006“ korporacija „Intel“ surengė dviejų naujų platformų prezentaciją. Čia buvo pristatytos stacionariems ir nešiojamiems PC skirtos platformos „Viiv“ ir „Centrino Duo“ (ankščiau žinomos kodiniu pavadinimu „Napa“). Pastarosios pagrindą sudaro dviejų branduolių procesoriai „Core Duo“ („Yonah“), pagaminti pagal 65 nm technologiją. Be to, buvo anonsuoti vieno branduolio procesorius „Core Solo“ ir nauja „Pentium D“ („Presler“) versija, kuri bus naudojama „Viiv“ kompiuteriuose.







„Centrino Duo“, be naujų procesorių, pasižymi „Intel 945 Express“ mikroschemų, „Active Management Technology“ (AMT) ir „Virtualization Technology“ (VT) palaikymu; be to, jis turi belaidį tinklo „adapterį“ „PRO/Wireless 3945ABG“, užtikrinantį standartinių „Wi–Fi“ tinklų našumo augimą. Palyginus su ankstesne „Centrino“ platformos versija, naujoje sumažintas bendras sistemos energijos suvartojimas.

Kas liečia „Intel Viiv“, ji skirta grynai daugialypės terpės kompiuteriams, vadinamiesiems pramogų centrams. Į jos sudėtį įeina „lustai“ „945/955/975 Express“ ir tinklinis sprendimas „PRO/1000 PM“ arba „IPRO/100 VE/VM“. Tokių sistemų veikimas grindžiamas „Microsoft Windows XP Media Center Edition“ operacine sistema.

Paul Otellini, „Intel“ prezidentas ir pagrindinis vykdantysis direktorius, savo pristatymo metu pasidalijo informacija apie kelis projektus, kurie leis pasiūlyti „Viiv“ sistemų vartotojams platų papildomų paslaugų rinkinį. Pavyzdžiui, buvo pasiektas susitarimas su „AOL“ dėl aukštos kokybės video paslaugų tiekimo, o „MTV“ specialiai patobulins kelis savo kanalus. Be to, „Intel“ pasirašė sutartį su „Google“, pagal kurią naujų pramogų centrų savininkai galės atlikti video medžiagos paiešką Internete per „Google Video“ tarnybą. Dera pažymėti ir tai, kad įvairios „Yahoo“ tinklinės tarnybos taip pat bus optimizuotos „Viiv“ centrams.







„Intel“ prognozuoja, kad 2006 metais bus parduota dešimtis milijonų naujų platformų ir procesorių, pagamintų pagal 65 nm technologiją. Apie 200 gamintojų ketina pasiūlyti vartotojams stacionarius PC ir nešiojamus kompiuterius naujų „Intel“ sprendimų pagrindu.

Kompanija „AMD“ taip pat nemiegojo ir anonsavo savo naują prekinį ženklą daugialypėms terpėms „AMD Live!“. Sistemas, gaminamas su šiuo prekybiniu ženklu dviejų branduolių procesorių pagrindu, valdys „Microsoft Windows XP Media Center Edition“ operacinė sistema.

Įdomu, kad „AMD“ neparengė „CES 2006“ parodai tokių pat ryškių anonsų, kaip jos konkurentas. Ir net procesoriaus „Athlon 64 FX–60 Dual–Core“ anonsas įvyko praktiškai iš karto po parodos uždarymo. Tai reiškia, kad šiais metais CES tiesiog nesutapo su kompanijos PR aktyvumo planais.





Nepaisant to, „AMD“ buvo pastebima ne tik „Las Vegas Convention Center“ salėse, bet ir už jo ribų. Ypač įsiminė toks netradicinis žingsnis, kaip reklama ant taksi — mašinų stoguose buvo įtaisytos plastikinės dėžės su apšvietimu, skelbiančios, kad „AMD64 procesoriai yra greitesni, nei vestuvės Las Vegase“. Tikime :).



NEŠIOJAMIEJI KOMPIUTERIAI

Praėjusi paroda eilinį kartą pademonstravo, kad nešiojamieji kompiuteriai tampa vis našesni, lengvesni ir ekonomiškesni. Pažymėkime ir dvi kitas tendencijas — nešiojamų kompiuterių su plačiaformačiais ekranais bei praplėstomis daugialypės terpės funkcijomis populiarumo didėjimas. Didžioji šių pagerinimų dalis tapo įmanoma „Intel Centrino Duo“ atsiradimo dėka, todėl pradėkime nuo naujovių, veikiančių šios platformos pagrindu.





„Acer“ pristatė iš karto du tokius kompiuterius — „TravelMate 8200“ ir „Aspire 5670“. Abu įrenginiai turi 2 GHz dažnio „Core Duo“ procesorių, 15,4 colių plačiaformatį „displėjų“, 120 GB talpos „SATA“–HDD ir grafinę kortą „ATI Mobility Radeon X1600 GPU“. Be to, jie įrengti atminties kortelių skaitytuvu ir 1,3 MP fotokamera. Pirmojo korpusas pagamintas iš anglies pluošto, sveria jis apie 2,8 kg, pardavime pasirodys artimiausiu metu ir kainuos apie 7000 lt. Antrojo svoris — 3,7 kg, o kaina — 3700 Lt.



Kompanija „Dell“ taip pat nepraleido galimybės parodoje anonsuoti savo pirmą nešiojamąjį kompiuterį dvibranduolio procesoriaus pagrindu. Naujas e1705 pakeis „Inspiron 9300“ ir yra gamintojo priskiriamas „desktop–replacement“ klasės sistemoms: 17 colių plačiaformatis ekranas, procesorius „Core Duo T2400“ (1,86 GHz) arba T2500 (2,0 GHz), video korta „NVIDIA GeForce Go7800“ ir 1 GB operatyvios atminties (DDR2, 667 MHz). Kompiuterio darbą valdo OS „Windows XP Professional“, pasirinktinai galima gauti ir komplektą su jos variacija „Media Center Edition“. Pažymėsime, kad papildomai galima įsigyti išorinį „TV tiunerį“. Bazinis komplektas kainuos 6500 Lt.



„Fujitsu“ žengė kitu keliu — ji pradėjo siūlyti dviejų branduolių procesorius kaip patobulinimą kai kuriems jau egzistuojantiems nešiojamų PC modeliams. Nauji „LifeBook N6410“ ir „LifeBook E8110“ bus pristatyti pirmoje 2006 metų pusėje.





„Sony“ pademonstravo dvi naujas nešiojamas „VAIO“ sistemas ant „Centrino Duo“ platformos. FE įrengtas 15,4 colių plačiaformačiu ekranu su vaizdo technologija „Xbrite“, integruota „Web“ kamera ir mikrofonu, OS „Windows XP Media Center Edition“. Jo svoris — 2,7 kg. Kiek mažesnis SZ, pakeisiantis S modelį, turi 13,3 colių matricą, biometrinės apsaugos sistemą ir WWAN palaikymą (pasirinktinai). Pagamintas iš anglies pluošto, jis sveria vos 1,6 kg.

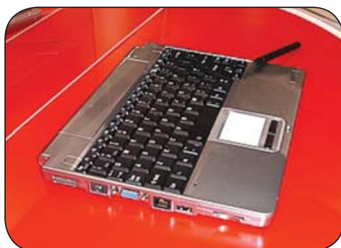












Parodoje taip pat buvo pristatyti trys nauji „Lenovo“ kompiuteriai „ThinkPad“, kurie bazuojasi ant dvibranduolių „Intel“ procesorių. T60 modelis pakeis kompanijos produktų serijoje T43, ultramažas X60 – X32, o X60s – X41. Įdomu, kad dabar „Lenovo“ viena pirmųjų pradėjo taikyti naujoves savo nešiojamuose kompiuteriuose, kai tuo tarpu ankščiau IBM „skubėjo pamažu“.



Kompanijos „Toshiba“ stende be nešiojamų kompiuterių su HD DVD mūsų dėmesį patraukė dar viena naujovė dvibranduolio procesoriaus pagrindu — super mažas „Tablet PC Portege M400“ su 12 colių plačiaformate matrica, įtaisytu optiniu įrenginiu ir pirštų antspaudų skaitytuvu. Be to, verta pažymėti ir kompanijos ekspozicijoje jau ne pirmą kartą pasirodantį koncepcinį nešiojamąjį





kompiuterį su atjungiamu monitoriumi, kurį „Toshiba“ demonstravo dar „CeBIT 2005“.



Praeitais metais mobiliuosius kompiuterius, palaikančius belaidžius EV–DO tinklus, pristatė „Sony“ ir IBM. Dabar, pasirodžius nc6140 modeliui, prie jų prisijungė ir HP. Naujame aparate naudojamas 2 GHz dažnio „Pentium M“ procesorius, 1 GB operatyvios atminties, rašantis DVD įrenginys, 60 GB kietasis diskas, atminties kortelių skaitytuvas, „Bluetooth“ ir „Wi–Fi“ moduliai. Sveria jis apie 2,6 kg, o bazinės konfigūracijos kaina — 3900 Lt.

Taip pat parodos metu įvyko nešiojamiems kompiuteriams skirtų naujų grafinių akseleratorių iš „NVIDIA“ prezentacija („GeForce Go 7800“, „GeForce Go 7600“, ir „GeForce Go 7400“). Kai kurie



gamintojai, pavyzdžiui, „Panasonic“, pristatė mobiliųjų kompiuterių maitinimo elementus metanolio pagrindu. Kūrėjų teigimu, nauji akumuliatoriai sugeba užtikrinti nešiojamų sistemų funkcionavimą iki 20 val.



Ir pabaigoje norėtųsi trumpai aptarti koncepcinius nešiojamus kompiuterius, kurie buvo demonstruojami „Microsoft“ stende. Esmė ta, kad nešiojamuose PC su OS „Vista“ bus palaikomas darbas su papildomais išoriniais ekranais, kurie liks įjungti, net kai uždengiamas dangtis, o pati sistema pereina į energijos taupymo režimą. Į tokį išorinį LCD monitorių gali būti išvedama informacija apie gaunamus elektroninius laiškus, jei aktyvizuota belaidė sąsaja arba „notebook‘as“ pajungtas prie vietinio tinklo. COOL!



PROJEKTORIAI

Verslui skirtos projekcinės technikos segmente pati ryškiausia tendencija — aparatų išmatavimų sumažinimas. Net kompanija „Samsung“, ankščiau nepastebėta tarp šios rūšies technikos gamintojų, parodoje paskelbė apie tai, kad pradeda masinę nešiojamųjų projektorių gamybą.





Jos modelis P300ME, kurio prototipas buvo anonsuotas „CES 2005“, veikia LED technologijos pagrindu, o kiekvieno iš trijų šviesos diodų darbo laikas viršija 10 000 val. Projektoriaus ryškumo lygis — 25 ANSI lm, kontrastingumas — 1000:1, o maksimali vaizdo skiriamoji geba sudaro 800×600 pikselių. Įrenginys maitinamas iš 4400 mA·h talpos akumuliatoriaus, jo matmenys — 13×9×5 cm, o svoris — 700 g. Aparatas turi „Carl Zeiss“ objektyvą. Modelis „Samsung P300ME“ prekyboje pasirodys 2006 metų kovo mėnesį ir kainuos apie 1400 Lt.

Kompanijos „ViewSonic“ pranešimuose spaudai taip skelbiama apie planus išleisti nešiojamąjį projektorių su diodiniu šviesos šaltiniu. Teigiama, kad jo svoris neviršys 0,5 kg, o DMD elemento skiriamoji geba sudarys 800×600 (SVGA). Kompanija žada, kad jis taip pat, kaip ir P300 iš „Samsung“, galės veikti naudodamas akumuliatorių energiją, tačiau nenurodo jo užtikrinamo šviesos srauto.

Priminsim, kad ankščiau savo LED projektorių versijas pristatė „Mitsubishi“, „Toshiba“ ir „Epson“. Įdomu tai, kad „CES 2006“ parodoje šie produktai buvo demonstruojami 3LCD asociacijos stende, kuri apjungia 3LCD technologiją naudojančių įrenginių gamintojus.





Originali aparato AN110 iš LG konstrukcija leidžia pakabinti jį ant sienos. Kompanijos teigimu, tai pirmas tokio pobūdžio įrenginys. Jame naudojamas 1280×768 rezoliucijos DMD „čipas“, todėl modelis priskiriamas „HD–ready“ kategorijai, kadangi leidžia atkurti aukštos raiškos video.

Tarp kitų LG AN110 ypatumų — unikalūs projekciniai L–tipo lęšiai, kurie suteikia galimybę atlikti vertikalių iškraipymų korekciją ±125% ribose. Maksimalus modelio šviesos srautas — 1100 ANSI lm, kontrastingumas — 2500:1, triukšmas neviršija 24 dB lygio, o įrenginio korpuso storis — vos 88 mm.





„InFocus“ didžiausią dėmesį skyrė namų kino sistemoms. „Play Big“ seriją sudaro trys modeliai, orientuoti į pramogų sferą ir naudojantys DLP technologiją. Kompanija atkreipia dėmesį į tai, kad jose naudojamas užpatentuotas ratukas, skirtas fokusavimo ir „zoom‘o“ reguliavimams. O šių įrenginių, primenančių skraidančias lėkštes, dizainas vargu ar paliks jus abejingus. Jauniausio modelio IN72 skiriamoji geba — 480p (orientacine kaina — 3700 Lt), vidutinio IN74 — 576p (4800 Lt) ir vyriausio IN76 — 720p (8400 Lt).



INFORMACIJOS SAUGOJIMO SISTEMOS

„CES 2006“ parodoje buvo pademonstruota nemažai labai įdomių sprendimų, susijusių su duomenų saugojimu. Pakanka pasakyti, kad parodoje dalyvavo tokie žymūs šios srities gamintojai kaip „Seagate“, „Hitachi“, „Lexar“, „SanDisk“ ir kiti, paruošę naujovių būtent šiam šou. Žinoma, parodos tematika atsispindėjo produkcijoje, mat dauguma gaminių buvo skirta būtent darbui su foto ir video.



Pradėkime nuo „Seagate“ naujovių — šiuo metu stambiausio HDD gamintojo. Parodoje paskelbta apie nešiojamą išorinį kietojo disko įtaisą, kuris atitinka 2,5 colio standartą ir yra 160 GB apimties. Tačiau pats įdomiausias šio gaminio bruožas yra ne jo apimtis ir netgi ne tai, kad jis palaiko „Serial ATA“ sąsają. Svarbiausia, kad šis modelis — pirmas komercinis kietasis su statmeniška įrašo technologija, kuri leidžia ryškiai išplėsti HDD galimybes, smarkiai padidindama duomenų įrašymo į paviršių tankį, neprarandant patikimumo. Disko konstrukcija apsaugo nuo smūgių, o maitinimas keliauja per USB jungtį. Kitas išorinis diskas — „eSATA Pushbutton Backup Hard Drive“, kurio talpa siekia 500 GB. Kaip nurodo jo pavadinimas, jis skirtas rezervų kopijavimui. Diskas taip pat naudoja „Serial ATA“ sąsają, leidžiančią pasiekti duomenų perdavimo greitį iki 3Gbps, kas yra kur kas daugiau, nei numatyta greičiausiose šiuo metu USB 2.0 ir „FireWire 400“ sąsajose. Kompanija taip pat akcentavo ir ultra nešiojamus HDD, pagamintus „CompactFlash“ pagrindu. Pastaruoju metu vis daugiau MP3 grotuvų gamintojų renkasi „Seagate“, kurių 8 GB apimtis suteikia praktiškai neribotas galimybes ne tik muzikos saugojimui, bet ir skaitmeninėms nuotraukoms.

Analogišką prietaisą šiai parodai išleido ir „Hitachi“. Jos serija „Microdrive 3K8“ jau taip pat pasiekė 8 GB talpą, tačiau svarbiausia ne tai. Parodoje pirmą kartą pademonstruota nauja sąsaja „CE–ATA“, skirta kietųjų diskų prijungimui tiesiai prie vartotojiškos elektronikos prietaisų. Kompanijos stende šis kietasis diskas su sistema, varoma „Intel Xscale“ procesoriaus, sėkmingai demonstravo video transliaciją. Pasak ekspertų, šiuo metu būtent darbas su video reikalauja daugiausiai resursų iš įvairių mobiliųjų įtaisų, todėl „Hitachi“ atstovai, siekdami panaudoti savo naująjį gaminį, intensyviai derasi su sumaniųjų telefonų, asmeninių media grotuvų ir kitais dirbančiais su video įtaisais gamintojais.

Dar viena įdomia „Hitachi“ naujove tapo kietasis diskas, kurio apimtis siekia 1 terabaitą (1000 GB). Pasak gamintojų, tai pirmasis pasaulyje tokios apimties komercinis diskas. Tokius diskus planuojama naudoti skait-





meniniuose video rekorderiuose. Kompanijos stende buvo pristatytas būtent toks įrašantis grotuvas, turintis du kietuosius diskus ir sugebantis įrašyti iš karto du aukštos skiriamosios gebos video signalus. Šis grotuvas sugeba sutalpinti iki 128 valandų HD kokybės video medžiagos.

Nuo profesionalių kietųjų diskų neatsiliko ir kompanijos, leidžiančios „flash“ atmintį. Ko gero, originaliausi buvo „Lexar“ anonsai. Visiems teigiamą įspūdį padarė jos USB raktas „JumpDrive Mercury“. Šiame 1 GB talpos kaupiklyje yra indikatorius, nurodantis šio rakto atminties užpildymo laipsnį. Toks iš pirmo žvilgsnio labai paprastas ir akivaizdus sprendimas suteikia vartotojui daugiau patogumo — juk užtenka tik mestelėjus akį pamatyti, ar jau laikas būtų perkelti iš kaupiklio medžiagą į kietąjį diską. Visiškai kitokio tipo naujovė ir tendencija — atminties kortelės, parduodamos



su įrašyta programine įranga. Jau pavasario viduryje turi pasirodyt įvairių tipų atminties kortelės su tokiais paketais kaip „Corel: Paint Shop Pro 9“ ir „Photo Album 6“. Kelis šimtus litų kainuojantis programinis paketas kortelės pirkėjams bus nemokamas. Taip pat pasirodys USB raktai su sava programine įranga „PowerToGo“, kurie be jokių papildomų pastangų iš PC pusės galės prie jo prisijungti ir nepalikti jame jokių savo buvimo pėdsakų, mat visą apsikeitimą tvarkys jau į raktą įrašyta minėtoji programinė įranga.

Būtų verta atskirai paminėti ir „Sony“ „flash“ diską. „Micro Vault Pro“, kurio apimtis siekia 8 GB, kaip įprasta šiai kompanijai, išsiskiria ypatingu dizainu.

Plačiai paplitus mobiliesiems telefonams, vis aktualesnė tampa rezervinio jų duomenų kopijavimo problema, todėl „Spark Technology“ kompanijos sukurtas prietaisas „CellStik“ kaip tik laiku. Šis prietaisas leidžia praktiškai vienu paspaudimu išsaugoti ar atkurti telefonų knygas LG, „Motorola“ ir „Samsung“ telefonuose, pakanka tik prijungti įtaisą ir paspausti mygtuką. „CellStik“ turi ir USB jungtį, kurios pagalba mobiliojo duomenys taip pat lengvai perkeliame į PC. Kitų mobiliųjų telefonų gamintojų palaikymas, pasak „Spark“, planuojamas šiais metais.



SPAUSDINTUVAI

Nors Las Vegase įvykusiame šou buvo pateikti įvairiausių žymių kompiuterinės periferijos gamintojų produktai, negalima pasakyti, kad šiai sričiai buvo skirtas didelis dėmesys. Gali būti, kad to priežastis — netrukus po šios parodos sekusi kita, grynai foto sričiai specializuota paroda PMA, kuriai, matyt, ir ruošėsi dauguma spausdintuvų gamintojų. Tačiau ir CES parodoje buvo dėmesio vertų naujovių.





Pastebimiausia tarp jų tapo spalvoti „Samsung“ kompanijos lazeriniai spausdintuvai. Šią liniją kompanija praplėtė iškart dviem modeliais: nebrangiu asmeniniu ir gamybiniu – tinkliniu. Pasak kompanijos atstovų, CLP–300 spausdintuvas yra pats kompaktiškiausias ir lengviausias savo klasėje. Iš tiesų, jo apimtys beveik nesiskiria nuo vienspalvių spausdintuvų: gabaritai — 38,5×34,7×26 cm, o svoris — 13,5 kg. Iš pirmo žvilgsnio mažai tikėtina, jog tokiame korpuse telpa keturi spalvų kartridžiai ir spausdinimo mechanizmas, tačiau stende pateiktas modelis buvo su stikliniu priekiniu dangteliu, pro kurį visa konstrukcija aiškiai matėsi. Kompaktiškumo priežastis — sumažinti kartridžai ir mechanizmas. Be minimalių apimčių, spausdintuvas turi visus standartinius parametrus: iki 17 psl/min nespalvotų ir iki 4 spalvotų lapų spausdinimas. Fizinė spausdintuvo skiriamoji geba yra 600, o programiškai galima užkelti iki 2400×600 dpi. Personalinė šio įrenginio versija turi tik USB jungtį, o tinklo versijoje CLP–300N įmontuotas „adapteris“ 10/100 Base TX.

Kita „Samsung“ naujovė — CLP–600N — turi vieno praėjimo mechanizmą, kas leidžia pasiekti 21 puslapio per minutę spausdinimo greitį tiek vienspalviam, tiek ir spalvotam spausdinimui.

Pereinant prie rašalinių spausdintuvų, reikia paminėti kompanijos „Canon“ biudžetinį modelį PIXMA MP150, kurio kaina siekia apie 200 Lt. Nors spausdintuvas skirtas darbui su nuotraukomis, jo rašalas — tik keturių spalvų. Tikroviškumas ir aukštas spausdinimo greitis pasiekiamas dėl didelio skylučių kiekio spausdinimo galvutėje ir visiškai miniatiūrinių rašalo lašelių. 4800×1200 dpi 10×15 cm formato nuotrauka atspausdinama mažiau nei per minutę.

Visur lendanti ir populiarėjanti „Wi–Fi“ neapėjo ir spausdintuvų. Šią belaidžio bendravimo idėją pasigavo „Kodak“ kompanija, pristačiusi be PC pagalbos veikiantį spausdintuvą. „EasyShare Printer Dock Plus Series 3“ turi specialią jungtį fotokamerai ir skystųjų kristalų ekraną, leidžiantį peržiūrėti fotografijas. Be „Wi–Fi“, kuriam reikalingas „PC Card“ modulis, aparatas palaiko ir „Bluetooth“ bei IrDA jungtis.





ASMENINĖ ELEKTRONIKA

Nešiojamų MP3 grotuvų pardavimai nuolat auga. Vien tik JAV, remiantis tos pačios CES parodos organizatorės CEA („Consumer Electronic Association") duomenimis, šiais metais šis segmentas pasieks 4,5 milijardus dolerių. Kalbant apie šių metų rinkos tendencijas, reikia pažymėti didėjantį įtaisų, sugebančių atkurti ir video, taip pat aparatų su „flash" atmintini, populiarumą. Prognozuojama, kad pastarųjų 2009–aisiais visame pasaulyje bus daugiau nei šimtas milijardų vienetų. Augimas būtų dar įspūdingesnis, jei ne mobilieji telefonai, turintys šiuos grotuvus, kurie nors ir nereikšmingai, bet vis tik padeda atskirų „flash" grotuvų realizacijai.



Tokį aktyvų augimą analitikai, kaip ir anksčiau, linkę aiškinti milžiniška „iPod" grotuvų paklausa. „Apple" laurai neduoda ramybės daugeliui gamintojų, tad jie leidžia panašius prietaisus. Tačiau jei prieš kelis metus tokia technika, pasakysime atvirai, buvo tik pigus „iPod" plagiatas, tai šiandien galima teigti, kad „Apple" produktai rinkos vystymąsi pakreipė nauja kryptimi. Pavyzdžiui, CES parodoje ryškaus lankytojų susidomėjimo susilaukė „Creative Zen Vision M", kuris, daugelio ekspertų nuomone, gali drąsiai konkuruoti su „iPod". Grotuve yra kietasis trisdešimties GB diskas, FM „tiuneris", mikrofonas ir 2,5 colių ekranas, turintis 262 tūkstančius spalvų. Šiuo grotuvu taip pat galima žiūrėti video ir net dalintis kontaktų informacija per „MS Outlook".



Nelabai žinoma kompanija „SanDisk" parodoje pristatė 6 gigabaitų modelį e200. Pasak kompanijos atstovų, tai šiandien pats talpiausias serijinis grotuvas su „flash" atmintimi. Modelyje yra nuimamas akumuliatorius, spalvotas 1,8 colių įstrižainės ekranas, kortelių „MicroSD" skaitytuvas ir FM „tiuneris" su įrašymo galimybe, taip pat galima žiūrėti foto ir video. „SanDisk" grotuvas rinkoje turi pasirodyti kovo pabaigoje. Be stambiausio, bus ir mažesni dviejų ir keturių gigabaitų modeliai.





Dar vienas įdomus modelis — Pietų Korėjos kompanijos „Cowon" grotuvas. Tai pirmasis įtaisas su įmontuotu 0,85 colio 4 GB kietuoju „Toshiba" disku. Aparatas turi spalvotą ekraną ir FM „tiunerį".

Kasdien JAV ir kitose Vakarų šalyse populiarėja palydovinis skaitmeninis (DAB) radijas, kurio klausymui reikalinga speciali technika. Taigi parodoje buvo keletas šios rūšies grotuvų, daugiausia jų pristatė „Pioneer" ir „Samsung".





Naujausius šio segmento produktus pristatė ir plačiosios elektronikos gamintojas LG. Media grotuvas PM70 turi 30 ar 20 GB kietąjį diską, 4,3 colių plačiaformatį ekraną, įmontuotus stereo garsiakalbius, „line–in“ ir „line–out“ išėjimus. Nepaisant nedidelio dviejų colių nesiekiančio ekrano, kitas grotuvas, JM53, gali pasigirti aštuonių GB atmintimi bei video medžiagos atkūrimu. Žavi šio modelio energijos naudojimas — gamintojai paskelbė, jog muzikos klausymo režime šis aparatas veikia 30 valandų vienu akumuliatoriaus pakrovimu. Na, o trečioji šios kompanijos naujovė — FM30, nedidelis vieno gigabaito atminties grotuvas, funkcijomis primenantis savo stambesnį kolegą. Esminiai pastarųjų grotuvų skirtumai — korpusų dizainas bei dvigubai didesnis mažojo grotuvo darbo laikas.







Dar viena ryškia parodos tendencija tapo muzikiniai grotuvai su „Wi–Fi“ moduliais. Tokių prietaisų savininkams nereikia jungtis prie kompiuterio, norint įsikelti muziką. Galima jungtis iš bet kurios prieinamos ryšio zonos ir iš specialių resursų Internete parsisiųsti medžiagą. Apie tokius grotuvus pranešė „MusicGremlin“ ir „Giant“ kompanijos.



Gan platus buvo ir asmeninių media grotuvų, skirtų video peržiūrai, pristatymas parodoje. Pagal „Digital Tech Consulting“ prognozes, šio segmento taip pat laukia juntamas augimas: PMP (Personal Media Player) grotuvų skaičius nuo 4 milijonų vienetų 2005–aisiais užaugs iki 84 milijonų 2010–aisiais.

„HandHeld Entertainment“ anonsavo iš karto du tokius prietaisus. „Zvue 500“ turi 3,5 colio QVGA displėjų, 1GB atminties, kortelių „Compact Flash“ ir SD/MMC jungtis bei „Wi–Fi“ modulį. Biudžetinė šio grotuvo versija „Zvue 400“ nebeturi belaidžio ryšio, o duomenų saugojimui numatyta vieta yra sumažinta dvigubai.

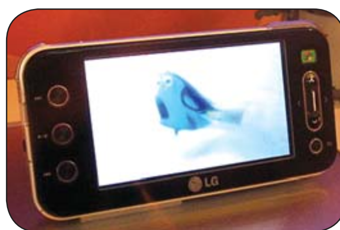




Pristatydama pakankamai įdomų aparatą, šiame šou debiutavo ir kompanija SK C&C. Jos grotuvo „Air PMP“ ypatybė yra įmontuotas imtuvas „Satellite DMB“ („Digital Multimedia Broadcasting“), kuris leidžia žiūrėti transliuojamą „streaming“ video medžiagą. Deja, kol kas tokia paslauga gali naudotis tik Pietų Korėjos ir Japonijos gyventojai. Grotuve taip pat yra USB jungtis fotografijų perkėlimui iš skaitmeninių kamerų ir „TV–out“ jungtis.

Šio segmento neaplenkė ir „iRiver“ grotuvai. Kompanija pademonstravo naują U10, turintį sensorinę 2,2 colių panelę, 512 MB arba 1 GB „flash“ atmintį. Papildomos funkcijos šiame grotuve: FM imtuvas, mikrofonas ir žadintuvas.





„Samsung“ pristatė plonytį, vos vieno centimetro storio 4 GB MP3 grotuvą YP–Z5. Grotuvas iš dalies valdomas sensorinės panelės pagalba. Reikia paminėti, kad šio grotuvo korpusas pagamintas iš aliuminio. Kitas gamintojo modelis, YP–D1, savo dizainu labai primena mobilųjį telefoną. Be to, jis turi dviejų megapikselių skaitmeninę kamerą ir USB jungtį. Be muzikos klausymo, juo galima žiūrėti video ir skaityti tekstinius failus. Maksimaliai galimybių prikišta į dar vieną kompanijos grotuvą YP–M1, o jo keturių colių įstrižainės ekranas gali atvaizduoti iki 16 milijono spalvų.



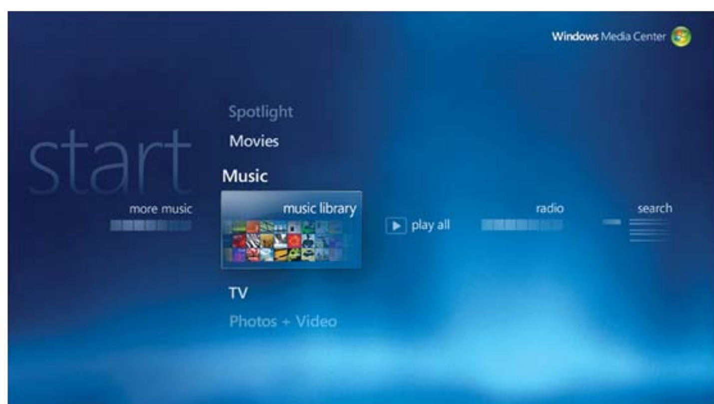


Savo nešiojamuosius media centrus pristatė ir „Toshiba“. „Gigabeat S“ serijos prietaisai išsiskiria savo programiniu aprūpinimu „Microsoft Portable Media Center“. Paruošti du skirtingų talpų — 30 ir 60 GB — HDD modeliai.

Pakankamai seniai rinkoje nesirodė specializuoti įtaisai, skirti skaityti elektronines knygas. Nepaisant to, kad šią funkciją labai sėkmingai vykdo kišeniniai kompiuteriai, ekspertų nuomone, šiuo metu laisva rinka yra gana perspektyvi. Būtent tokį produktą pristatė kompanija „Sony“. Skaitytuvas turi šešių colių ekraną, kurio pagrindą sudaro vadinamasis elektroninis popierius. Paveikslėlis ekrane atkuriamas juoda ir balta spalvomis, o ši technologija gali pasigirti ir labai plačiu matymo kampu. „Sony Reader“ turi SD ir „Memory Stick“ kortelių jungtis, palaikomi visi populiariausi duomenų saugojimo formatai. Be to, jis gali atkurti ir muzikinius failus. Pasak gamintojų, pakrauto akumuliatoriaus užtenka atkurti 7500 puslapių.

NAUJOJI WINDOWS VISTA

Didžiausias „Microsoft“ kompanijos architektas, jos valdybos pirmininkas ir vienas turtingiausių žmonių pasaulyje Bill Gates „Consumer Electronics Show“ parodoje asmeniškai pademonstravo kai kurias naujos operacinės sistemos „Vista“ funkcijas, naujus foto redagavimo instrumentus ir patobulintą „mediaplayer’į“, skirtą pagerinti „Windows“ darbą su populiariausiais „failų“ formatais. Be to, ponas Gates parodė naujas distancinio valdymo priemones, kurios bus įdiegtos „Vista Media Center“ versijoje.



Savo kalbą Gates pradėjo primindamas apie savo (ir žmonos Melindos) titulavimą metų žmogumi žurnale „Times“. Jis pažymėjo, kad buvo ir kitų vertų kandidatų. „Dar vienas uraganas, ir žurnalo viršelyje puikuotųsi motina–gamta, — pasakė jis — Dėl daugelio priežasčių esu laimingas, kad tai neįvyko“.

Kaip įprasta, „Microsoft“ vadovas parodoje išdėstė savitą skaitmeninės ateities koncepciją. Jo demonstracija (videoklipo pavidalu) vaizdavo tipišką šios ateities dieną, kuri prasideda namie nuo reikalavimo pamatyti žemėlapį, parodantį, kur šiuo metu yra kiekvienas šeimos narys. Atvykęs į ofisą, jis surengė video konferenciją, pasinaudojęs trimis didžiuliais plokščiais monitoriais. Pagaliau Gates nukeliavo į oro uostą, turėdamas su savimi tik mobilų telefoną. Laukimo salėje jis pajungė ragelį prie ekrano ir nedelsiant turėjo galimybę pasinaudoti pilnu darbastaliu. Telefoną įmanoma pajungti net prie artimiausios vaizdo stebėjimo kameros. „Telefono funkcijos labai įvairios. Bendravimo būdų labai daug“, — teigė Gates.

Apie daugelį panašių dalykų jis kalbėjo dar praeitais metais, ypatingai akcentuodamas skaitmeninių įrenginių svarbą kasdieniame gyvenime. Nuo to laiko, kai buvo nustotos rengti „Comdex“ parodos rudenį, pono Gates‘o kalbos CES parodose faktiškai virto pranešimais apie šiuolaikinę elektroninės industrijos būseną.



Tarp naujų grafinių „Vista“ galimybių, kompanija „Microsoft“ išskyrė ir pademonstravo „Flip 3D“ instrumentą, skirtą perjungimų tarp daugelio atidarytų langų ir ekrano kampe esančios panelės „Windows Vista Sidebar“, kur surinkti RSS kanalai, sportinių varžybų rezultatai ir kiti smulkūs priedai supaprastinimui. „Microsoft“ jau demonstravo „Sidebar“ pirmoje, išankstinėje „Longhorn“ (kodinis „Vista“ pavadinimas) versijoje, tačiau po to ši funkcija buvo dingusi iš sąrašo, ir štai dabar vėl atsirado.

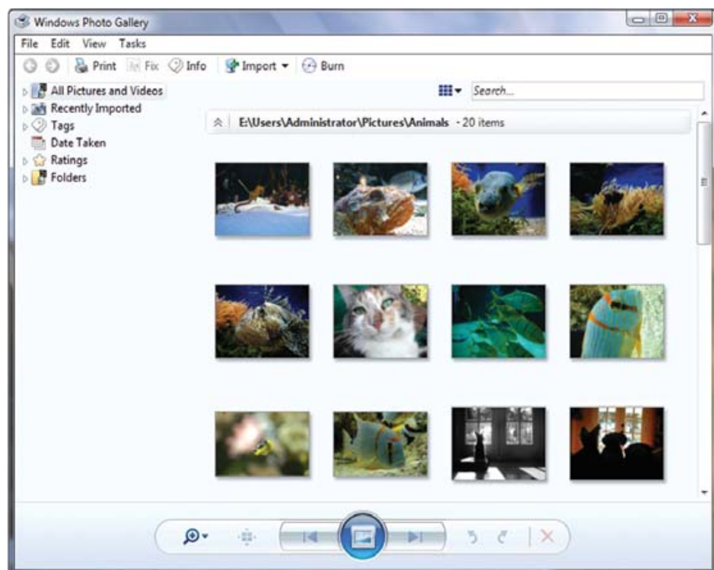






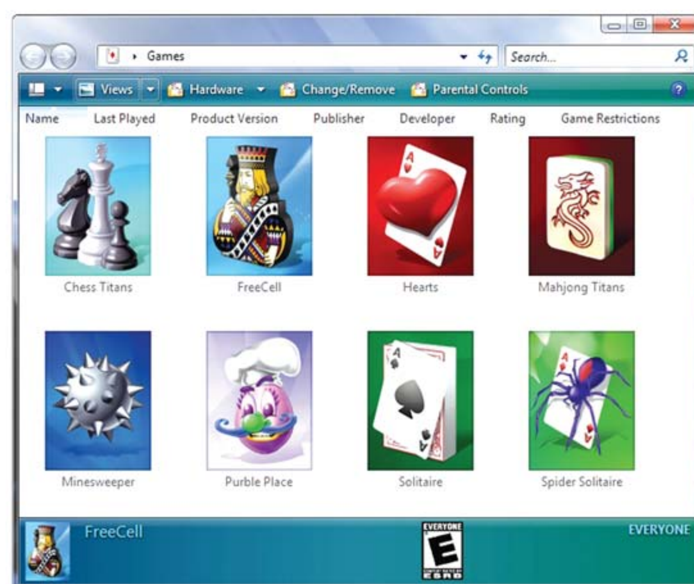
Foto redagavimo programa „Photo Gallery“ leidžia atlikti paprasčiausias redagavimo operacijas ir rūšiuoti nuotraukas pagal datą, raktinius žodžius ir kitą informaciją. Ši programa, primenanti „iPhoto“ iš „Apple Computer“, bus įdiegta „Vistoje“. Kaip ir „iPhoto“, „Photo Gallery“ saugo atskiras kiekvienos nuotraukos kopijas, taigi jas galima koreguoti, nesirūpinant dėl originalo. Naujas „slide show“ mechanizmas leidžia mišriai montuoti nuotraukas ir video.

Norėdami pademonstruoti žaidybines ir grafines „Vista“ galimybes, „Microsoft“ pristatė būsimą savo klasikinio „Flight Simulator“ versiją. Demonstracijoje dalyvavo įspūdingi sraigtasparniai, skraidantys paukščiai ir kitos realistiškos detalės.

Be to, ponas Gates paskelbė apie bendradarbiavimą su „DirecTV“ programos „Microsoft Plays For Sure“ rėmuose, kuri leis palydovinės televizijos tarnybos abonentams perrašinėti laidas iš savo TV „adapterių“ į PC, „Xbox 360“ ir mobilius įrenginius. Taip pat buvo pademonstruotas naujas sumanusis telefonas „Palm Treo 700w“ su „Microsoft Windows Mobile“ operacine sistema, kurio pardavimus pradeda kompanija „Verizon Wireless“. „Microsoft“ ir „Palm“ paskelbė apie bendradarbiavimą rugsėjį, pažadėję išleisti bendrą įrenginį pirmajame šių metų ketvirtyje.

Tradicinę naujų įrenginių ir technologijų demonstraciją pratęsė dviejų radiotelefonų, į kuriuos galima perrašinėti kontaktus iš „Windows Live Messenger“ — „Microsoft MSN Messenger“ paveldėtojo, pristatymas. Šiuos telefonus iš „Uniden“ ir „Philips“ galima naudoti tiek tradiciniams skambučiams, tiek skambučiams Internete. Pardavime jie pasirodys ne anksčiau nei prasidės pavasaris. Priminsime, kad 2005 m. gruodžio mėnesį „Microsoft“ jau pradėjo ribotą naujojo „Messenger“ testavimą, kuris, be kitų naudingų dalykų, leidžia skambinti Internete.

Kalbant apie „Vista“, „Microsoft“ jau senokai demonstruoja šią OS publikai ir spėjo išleisti kelias bandomąsias versijas. Tačiau šioje parodoje kompanija vengė kalbėti apie tas jos funkcijas, kurios yra skirtos eiliniam vartotojui; be to, taip ir nebuvo parodyta galutinė vartotojo sąsajos versija. Kelios naujovės publikai vis tik buvo pristatytos: patobulintos paieškos priemonės, pagerinta grafika ir supaprastintas perėjimas tarp langų tiek pačioje OS, tiek įdiegtoje naršyklėje „Internet Explorer 7“. Tačiau daugiausia kompanija pastangų skyrė tam, kad sudomintų kūrėjus ir korporatyvinius IT specialistus, kuriems būtina geriau įsivaizduoti, kuria linkme juda „Microsoft“.





Nuo šiol „Vista“ bus reklamuojama kur kas daugiau, nes OS tikimasi išleisti jau šiais metais, kad kitu, šventiniu, rudens–žiemos sezonu rinkoje spėtų pasirodyti kompiuteriai naujos OS pagrindu.

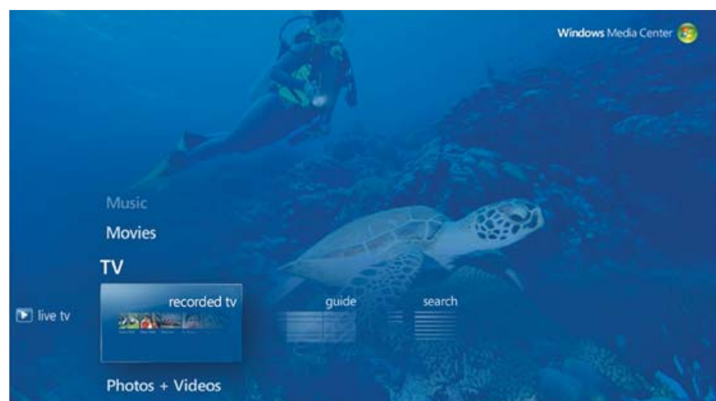
Be PC rinkos, „Microsoft“ ketina įsiskverbti į nešiojamosios muzikos ir video rinkas, kur dominuoja „Apple Computer“. Scenoje prie Gates‘o prisijungė superžvaigždė Justin Timberlake ir „MTV Music Group“ prezidentas Van Toffler, kuris papasakojo apie MTV sukurtą muzikinę tarnybą „Urge“, naudojančią „Microsoft“ technologijas, ir pademonstravo naują nešiojamųjų video įrenginių kartą, vadinamus nešiojamus mediacentrus.

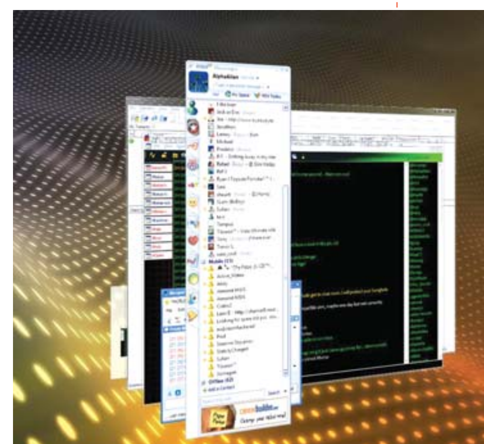
Nauji įrenginiai, tame tarpe ir grotuvas „Toshiba Gigabeat“, jungia įprastines muzikos ir vaizdo atkūrimo priemones su kitomis galimybėmis, tokiomis kaip tiesioginis garso ir vaizdo įrašymas arba nuotraukų perkėlimas tiesiai iš skaitmeninės kameros.

Be to, Gates pagyrė jas už prailgintą baterijų darbo laiką ir plačiaekranius „displėjus“.

Taip pat „Microsoft“ pademonstravo kokybiškesnį muzikos atkūrimą PC, naudojant „Windows Media Player 11“ programą, kurios debiutas įvyks vienu metu su „Vista“. Nauja versija palengvins tokių užduočių sprendimą, kaip stambių muzikinių įrašų bibliotekų rūšiavimas. Dar ji leidžia peržiūrėti muzikinius įrašus „ant lentynų“, t.y. pagal albumų grupes, surūšiuotas, pavyzdžiui, pagal žanrus.

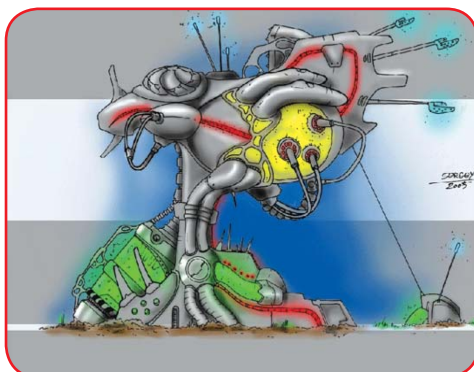
Viena svarbiausių „Vista Media Center“ naujovių taps galimybė žiūrėti skaitmeninės kabelinės televizijos laidas su aukšta skiriamąja geba. Dabartinė „Media Center“ versija iš „Windows XP“ palaiko įrašų HD formatu atkūrimą, bet tik tų, kurie prieinami per eterio anteną. Lapkritį „Microsoft“ pasirašė sutartį su kabelinio TV transliuotojais, pagal kurią jau šiais metais bus įmanoma per PC su įdiegtu „Media Center“ stebėti skaitmenines TV laidas (tiek standartines, tiek „high–definition“) be būtinybės įsigyti specialų „adapterį“.













PSI: SIBIRO KONFLIKTAS

Pirmas žvilgsnis į pirmojo Lietuvoje pagaminto visaverčio strateginio žaidimo „PSI: Sibiro konfliktas" finalinę versiją yra išties didis momentas. Ir nors išsamią žaidimo apžvalgą, jį išnarstę po kaulelį, parašysime kitame numeryje, leiskite man šiek tiek papasakoti, ką spėjau pamatyti per pirmąsias žaidimo valandas.

KONKURSAS!

Laimėk BenQ FP91G+ monitorių, kuris turi visas vaizdo atkūrimo lyderio savybes:

- ✓ 19 colių įstrižainė
- ✓ 550:1 kontrastas
- ✓ 8 ms reakcijos laikas
- ✓ 1280x1024 rezoliucija
- ✓ 16,2 milijonai spalvų
- ✓ 140°/135° stebėjimo kampas
- ✓ itin mielas dizainas





Nori laimėti? Tada atsakyk į visus klausimus teisingai ir galbūt seną savo monitorių pakeisi galingu **BenQ FP91G+!**

1 Koks BenQ FP71V monitoriaus reakcijos laikas?
a) 10 ms
b) 8 ms
c) 4 ms

2 Kiek „G-Mark“ (Gero Dizaino) apdovanojimų 2005 metais laimėjo kompanija BenQ?
a) Nė vieno
b) 5
c) 11

3. Kiek sveria stilinga BenQ N300 optinė pelė?
a) 60 g.
b) 80 g.
c) 120 g.

Jeigu atsakyti į klausimus per sunku, pabandykite pagalbos ieškoti kompanijos BenQ internetinėje svetainėje – **www.benq.lt**

Savo atsakymus surašykite į žurnale esantį kuponą ir siųskite į redakciją adresu Jonavos g, 254a, 44132 Kaunas arba elektroniniu paštu: pcklubas@hakeris.lt. Būtinai parašykite savo vardą, pavardę ir adresą. Laimėtojai bus išrinkti iš visų teisingai atsakiusiųjų burtų keliu.

Pradėjau, aišku, šypsodamasis. Už kadro girdimas skaitovas ir žaidimuose neįprasta lietuvių kalba šiek tiek linksmino. Tačiau kiek pašaipią prigimtį turinčiam šypsniui netrukus teko pasišalinti nuo veido. Žaidimas greitai ir įtikinamai atsakė į klausimą, kuris man kėlė bene didžiausią nerimą. Laukdamas pirmojo lietuviško darbo, nesitikėjau kažko įspūdingo grafikos ar garso srityse. Galbūt apie tai kalbėti dar ankstoka. Didesnes viltis dėjau į siužetą, kuris prikaustys ir padės keliauti žaidimu, kenčiant visus galimus „bug'us". Labiausiai bijojau dėl „geimplėjaus". Pasirodo, veltui...

Pradėkime nuo istorijos. Žaidimo istorija pranoko bet kokius lūkesčius. Na, tai nėra kažkoks super perliukas, tačiau tai ir nemirtys — visa tai tik priemonės pagrindiniam tikslui pasiekti.

Rusai, tuo tarpu, elgiasi kaip dera rusams: važinėja „viliukais", traukia „Belomor kanal", o zoną, kur atsitiko kažkas sunkiai suvokiamo, paprasčiausiai aptveria spygliuota viela, atitempia armiją ir jos pagalba tremia šalies mokslininkus. Šiuo atveju buvo net labai patogu — ir gulagai, ir meteoritas buvo šalia. Atsisakymas paklusti baudžiamas sušaudymu, vadai važiuoja tankais, kiti po Sibiro pusnis braido pėsčiomis (na, bent jau per ta laiką, kol žaidžiau, neradau „junito", transportuojančio patrankų mėsą. O gaila.). Nesinori liaupsint istorijos, nepamačius jos pabaigos, tačiau dabar drąsiai galiu pasakyti, kad istorija pakankamai įdomi ir intriguojanti.





banali istorija apie zergus, „pasipylusius" iš meteorito. Ateivių invazija taip pat neprimena „amerikietiško standarto", kai ateiviai užpuola žemę (būtinai toje vietoje, kur Amerika) be priežasčių arba tik todėl, kad, pavyzdžiui, jiems patinka naikinti. PSI ateiviai — tai elementari, gerai ginkluota ir paruošta paieškos grupė, ieškanti savo lyderio Scivos (Vienatinio, Išaukštintojo, Dieviškojo), nukritusio į žemę prieš 60 mūsų planetos ciklų (suprask, metų). Ateivių rasė ir kultūra šiek tiek primena gero skonio „Sci–fi" knygas. Vadovaujantis sluoksnis — savo žodžius ir veiksmus pasverianti esybė — į planetą siunčia patyrusius žudikus – medžiotojus. Nors žmonės ir laikomi primityvais, jų jėgos nenuvertinamos, ir paieškos grupė paruošiama ypatingai. Kruvini susirėmimai, šimtų žmonių ir mutantų

Pažiūrėjus intro, žaisti norisi, kad tik šis jausmas neišgaruotų...

Neišgaravo. Pirmoji pažintis su „geimplėjumi" nenuvilia. Sunku pasakyti, ar žaidimas tikrai įveikiamas žaidėjui patogesniu būdu, nes, mano supratimu, tai riboja žaidimo balansas. Pirmųjų misijų metu aš nesusidūriau su jokiais resursų kaupimo ar gamybos „upgrade'ais", vadinasi aš negaliu aukoti karių gamybos žaidimo pradžioje, kad vėliau resursai kauptųsi greičiau, arba, kad patys kariai būtų galingesni. Vadinasi, resursų panaudojimas apsiriboja tik vienu klausimu — „Ką gaminti?". Šitoje vietoje į sceną žengia kovinių vienetų panaudojimas kovos lauke. Smulkūs ir maži pėstininkai, nors ir turi baisių savybių, kovos lauke nėra efektyvūs. Norint užauginti didelį jų kiekį, gerą laiko gabalą teks tupėti bazėje ir ją ginti, panaudojant herojus. Tai nesudėtinga, bet nuobodi užduotis. Galų gale, sukaupus įspūdingą „mėsos" masę, ją suvaldyti bus gan sudėtinga. Patys žaidimo kūrėjai viename savo interviu pripažįsta, kad kelio paieškos algoritmai programuojant, jiems sukėlė daug rūpesčių. Žaidėjams jie kels rūpestį žaidžiant, todėl gan greitai apsisprendžiau apsiriboti mažomis ir stipriomis grupėmis, galinčiomis greitai judėti po žemėlapį, o susirėmimo metu pasiūlančiomis įspūdingą smogiamąją galią. Tokių grupių panaudojimą labai teigiamai veikia ir turimi herojai. Paprastai jie greitesni, todėl į kovą įsivelia pirmieji, kol jiems padaroma pakankamai didelė žala, prie jų prisijungia ir kiek lėtesni koviniai vienetai bei gydytojai.

Tačiau net ir herojai gali tapti kelio paieškos sutrikimų aukomis. Dažnai iš toliau pasiųstas medikas pusiaukelėje savavališkai nusprendžia niekur neeiti ir nieko negydyti. Eksperimentiniai bandymai apeiti teritoriją irgi gali baigtis liūdnai. Sykį, jau beveik baigdamas misiją, nusprendžiau pabraidyti po pelkėse augančius meldus. Įlįst įlindau, o išlįst nebepavyko. Dėl to ilgainiui atsisakiau ir didelių grupių. Tai vienas, tai kitas kovinis vienetas pasimeta ir atsilieka nuo grupės, arba pradeda ieškoti kito tako. Kadangi misijos dažniausiai liepia judėti priešo teritorija, joje gausų patrulių, todėl visi vienišiai pasmerkti greitai ir neskausmingai žūčiai. Gaila, bet būtent dėl šių dalykų puolamojoje kovoje teko atsisakyti ir labai įspūdingai įgyvendintų toliašaudžių kovinių vienetų. Tiek ateivių, tiek rusų sviediniai, elipse kylantys į orą, o paskui krentantys ir sukeliantys įspūdingus sprogimus, atrodo išties šauniai. Tačiau jų gamyba ir panaudojimas kol kas gan problematiškas. Kainuoja jie daug, yra gana silpni ir, dėl kelio paieškos klaidų pasiklydę ar atsiskyrę nuo grupės, akimirksniu sunaikinami.

Žaidžiant už rusus, ši problema net skausmingesnė. Pradinės jų misijos bent jau man pasirodė sudėtingesnės, herojai silpnesni. Mažiausi koviniai vienetai, pės-



tininkai, ginkluoti automatais ar RPG, lyg ir yra pavojingesni už savo atitikmenis, atkeliavusius iš kosmoso. Tačiau ir vėl judėjimo problema — didesnį jų būrį sunku išlaikyti krūvoje. Rusams daug dažniau koją pakiša žaidime naudojama apžvalgos sistema, kai „unitai“ mato ten, kur žiūri. Paprasti pėstininkėliai dažnai tampa pasalų aukomis. Labai norėtųsi, kad pėstininkai būtų transportuojami šarvuota technika. Sėdėdami greitame šarvuotyje, jie turėtų šansą atvykti į mūšio lauką gyvi, taptų manevringa ir išties pavojinga jėga. Dabar jų vaidmens net patrankų mėsa nepavadinčiau.

Žaidimo mechanika labiausiai primena „Warcraft III“ herojų misijas. Kaip ir ten, taip ir čia, herojus yra kertinis akmuo ir visatos centras. Jis daro žalą, gauna žalą ir faktiškai visada diktuoja kovos stilių. Visa kita — elementarus „support“. Herojai, kaip ir žadėta, yra kelių rūšių, atitinkamai kiekvienas jų turi savo paskirtį, ir, ją supratus, žaidimas tampa gan lengvai įveikiamas. Herojai renka patirties taškus, turi įspūdingų specialiųjų sugebėjimų, dažnai išsaugančių ne vieną gyvybę ar nulemiančių mūšio baigtį.

Ekonominė pusė, galima sakyti, išvis nevystoma — užimi bio–esencijos šaltinį ir jį melži. Jau minėtas „upgrade“ nebuvimas neleidžia greitinti procesų, todėl žaidimo ritmas gana stabilus, leidžiantis susikoncentruoti į bazę palikusius kovinius vienetus. Kiek teko žaisti, priešai neturi ypatingo potraukio pulti mūsų bazę, ypač jei bazę palikęs dalinys kruopščiai išsivalo perimetrą. Taigi blaškančių faktorių kaip ir nėra — visą dėmesį galima ramiai sutelkti į herojus ir jų sąveiką. Ilgainiui žaidimas pradeda priminti „slasher‘į“, su taktikos elementais valdomą per RTS vartotojo sąsają. Tai jokiu būdu nėra blogai. Kovos gražios ir įdomios, žaidimas teikia malonumą.



Grafinė žaidimo pusė. Galima būtų tikėtis, kad pažersiu daug priekaištų, tačiau tam lyg ir nėra preteksto. Žaidimas atrodo išties gerai: žemėlapiai patrauklūs, kraštovaizdis turtingas, efektai pakankamai šiuolaikiški. Žiūrėti ir tyrinėti malonu, nors tam ir reikia ganėtinai padoraus PC.

Koviniai vienetai. Ateivių pusėje kaunasi tiek labai patrauklios, tiek visiškai atstumiančios būtybės. Nežiūrint į tai, visi modeliai padoriai detalizuoti, kai kurie sprendimai ganėtinai originalūs, nors vietomis žaidimas primena septintojo–aštuntojo dešimtmečio „Sci–fi“ knygų viršelius. Turiu omeny ne konkrečius panašumus, o atlikimo techniką. Tai, žinoma, ne priekaištas. Rusų pajėgos atrodo daug patraukliau, kovinė technika atrodo puikiai, nepagailėta detalių. Visi šie „reikalai“ pakankamai gražiai sprogsta, tankai sukioja bokštelius (akivaizdžiai per greitai, bet žaidimo eigai tai tik į naudą), sukasi visi ratai. Vikšrai ne. Tačiau jie nesisuko ir „Call of Duty: Big Red One“. Matyt, sunkiai įgyvendinama.



Komplimentų nepagailėčiau ir kamerai. Ji paklusni, atitinka visus šiais laikais keliamus pan/tilt/roatate reikalavimus. Vartotojo sąsaja paprasta, patogi, neperkrauta. Koviniai vienetai ir jų savybės lengvai pasiekiami ir panaudojami. Jokių priekaištų.

Silpniausia žaidimo dalimi įvardinčiau garsą. Muzikos ir specialiųjų efektų sferoje viskas puiku, tačiau balsai ir dialogai įgarsinti mažų mažiausiai paskubomis. Dažniausiai kovinių vienetų tariamos frazės nesukelia realizmo pojūčio ar tarpusavio kontakto, kaip kad tai būna kituose žaidimuose. Skaitovo intonacija neskubanti, jis gražiai ir taisyklingai kirčiuoja žodžius. Jei būrys netyčia patenka į pasalą ir būna ant sunaikinimo ribos, mieguistas pranešimas „Mus atakuoja“ skamba gan erzinančiai. Ypač dėl to, kad mus tikrai atakuoja, tačiau pranešėjas tuo lyg ir netiki... Kiek dar reikės mirčių, kad jis tuo patikėtų? Moteriški balsai skamba kiek įtikinamiau, vietomis, galima sakyti, puikiai dera ir „limpa“ prie situacijos. Dar daugiau priekaištų galima paberti į rusų karių daržą. Nežiūrint į tai, kad jų dialogų tekstai daug stipresni ir gyvesni nei ateivių, jų įgarsinimas gadina popierius kaip reikiant.

Vis dėlto, manau, kūrėjai turi krūva pasiteisinimų — ištekliai + laikas + pinigai. Tiesiog dabar labai norėtųsi pamatyti versiją, skirtą vakarams — jei ir ten tas pats, būtų truputį liūdna.



Jei reikėtų pasakyti savo nuomonę trumpai drūtai, ji skambėtų maždaug taip — projektą „užskaitom“. Žaidimas vykęs, atitinka vidutinės kokybės pasaulinio lygio žaidimams keliamus reikalavimus. Tai nereiškia, kad žaidimas yra vidutiniškos kokybės. Kai kurie jo moduliai tiesiog puikūs, kai kurie tragiški. Vietų, kurias reikėtų tobulinti, yra, tikėkimės, jos ir bus tvarkomos. Jei jis būtų kurtas ne mūsų šalyje ir jei tai nebūtų pirmasis lietuviškas projektas, vargu bau ar jį vertinčiau daugiau nei šešiais su puse. Tačiau tai pirmas lietuviškas projektas, ne tik išplaukęs į plačiuosius vandenis, bet ir išleistas Lietuvoje, todėl į kai kuriuos dalykus galima užmerkti akį. Žaidimas padarytas, jis veikia, o svarbiausiai, jį pakankamai įdomu žaisti. To daugiau nei pakanka, kad palaikytume ir padrąsintume kūrėjus, pridėdami jiems dar vieną balą. Tai ne patriotizmas. Tai blaivus situacijos įvertinimas. Šaunuoliai!

NPC

NEWS CLUB

GODFATHER: THE GAME

Žaidimai apie mafijos kasdienybę pasirodydavo ir ankščiau, bet tik dabar kūrėjai nusprendė sukurti turbūt labiausiai kultinį mafijozinio žanro kūrinį — filmą „Krikštatėvis“. Aišku, kad filmas yra to paties pavadinimo Mario Pjuzo romano ekranizacija, bet šiuolaikiškas pasaulis yra kur kas labiau „žiūrintis“, negu skaitantis, todėl naujo „Electronic Arts“ žaidimo pagrindą sudaro būtent filmas, o ne knyga. Taigi turime eilinį žaidimą filmo motyvais.

„The Godfather" žaidime išvysime beveik visus filmo veikėjus: patį Dona Vito Korleone, Sonni ir Maiklą Korleoną, Dono patarėją Toma Hegeną, gangsterius Luką Brasi, Pauli Gatto bei Monką Malone. Atrodys jie lygiai taip pat, kaip ir filme (išskyrus Maiklą, kadangi žaidimo kūrėjams nepavyko susitarti su jo vaidmenį atlikusiu Al Pačino). Nepaisant to, jog filmas buvo sukurtas prieš 34 metus, dalį veikėjų įgarsino tie patys aktoriai, ir, greičiausiai, žaidime išgirsime Marlono Brando balsą, kuris mirtinai serga, tačiau dar spėjo įgarsinti dalį Krikštatėvio frazių. Liūdna naujiena ta, kad sužaisti už visus šiuos veikėjus jums niekas neleis, kadangi žaisti teks už jauną italų kilmės amerikietį, kurio tėvas, buvęs lojalus Korleone klanui, kažkada buvo nužudytas konkuruojančios „šeimos" narių (beje, iš viso mafijos „šeimų" žaidime yra 5: Corleone, Tattaglia, Cuneo, Barzini ir Stracci; pradžioje kiekvienai priklauso savas miesto rajonas), ir štai dabar išaugusiam sūneliui atėjo metas grąžinti skolą. Nors užsiims mūsų veikėjas ne vien tik sąskaitų suvedinėjimu — pagrindinis jo tikslas yra atlikti „šeimos" užduotis ir kelti savo reputaciją bei įgūdžius, padaryti karjerą nuo paprasto gangsterio iki naujo Korleono klano „krikštatėvio".

Nors žaidimas priskiriamas „action/adventure", jame ryškūs RPG elementai — tai ir kaupiami taškai, konvertuojami į tobulinamus įgūdžius, ir detali veikėjo generavimo sistema. Įgūdžiai dalinami į 5 kategorijas: „fighting'as" (kurio, beje, žaidime bus daug, o šių įgūdžių tobulinimas leis ne tik smūgiuoti stipriau, bet ir, pavyzdžiui, ilgiau prilaikyti auką, smūgiuojant kita ranka), šaudymas, sveikata, greitis ir „street–smarts" (galimybė užsiimti nusikalstama veikla gatvėse, neatkreipiant policijos dėmesio). Kalbant apie veikėjo generavimą, reikia paminėti, kad čia jūs galėsite pasirinkti jo išorę su retai kur sutinkamu detalizavimo laipsniu, tame tarpe atskirus veido bruožus ir net odos spalvą. O štai rūbus iš pradžių gausite gan sudėvėtus — nors lauke ir ne Didžioji depresija, o 1945 metai, tačiau vaikinai iš gatvės, net ir dirbantys Donui Korleone, negali sau leisti prabangos. Kostiumėlius geriau įsigyti karjeros bėgyje.



Pati karjera, t.y. „geimplėjus", turi nemažai bendro su „Grand Theft Auto": galimybę stabdyti mašinas tiesiog gatvėje, išmesti vairuotojus ir važiuoti toliau. Nors sąsaja su siužetu šiuo atveju yra tvirtesnė, nei GTA, bet galimybių spektras labai platus. Jūs galite užsiimti reketu, plėšti bankus ir parduotuves, rinkti duoklę iš azartinių žaidimų namų savininkų, perpirkinėti svetimą verslą (naudojant ir kitas „įtikinimo" priemones nei pinigai), taip pat atlikti „šeimos" užduotis, dalyvaujant operacijose, pervežant tam tikras prekes ar žmones (aišku, kad vien taksisto darbu reikalas neapsiribos), užtikrinant apsaugą ir t.t. Žaidime bus pristatyta didžioji New Yorko dalis, tame tarpe ir italų rajonas, Bruklinas, Midtaunas bei „Pragaro Virtuvės" rajonas.

Aišku, kad toli gražu ne visi veikėjai, sutinkami misijų eigoje, bus pasirengę padėti, bendradarbiauti ir t.t. Bet tam tikslui žaidime egzistuoja platus įtikinimo priemonių arsenalas. Ne, iš karto žudyti nebūtina ir tai tiesiog neprotinga: numirėliai negali mokėti duoklės



ir dirbti jums, be to, policininkai irgi vargu ar bus patenkinti žudynėmis jų rajonuose. Norint pagąsdinti nesukalbamą krautuvės savininką, galima sudaužyti jo parduotuvės vitriną, o paskui kaip reikia pasidarbuoti su juo pačiu — kumščiais, kojomis ir beisbolo lazdomis. Muštis žaidime galima įvairiai: svaidyti į sienas, „supažindinti“ galvą su grindim, išmesti pro langą, tramdyti kojomis... Žodžiu, jei pas mus netyčia užsuko pacifistas, rekomenduoju jam greičiau pasišalinti, nes bus dar blogiau.

Tai vat. Tam tikrose situacijoje viso to neužtenka, arba nuosaikesniems metodams tiesiog nėra laiko, ir tuomet žudynių neišvengsi. Žudyti žaidime irgi galima įvairiai, o žiaurūs susidorojimo būdai tik sveikintini. Nepamirškime, kad mes — mafija, ir mūsų privalo bijoti. Todėl, jeigu tiesiog nušausite ką nors iš tolo, tai pakels jūsų reputaciją labai nežymiai. Daug kiečiau bus iš pradžių prašauti priešui vieną koją, priversti jį nukristi ant kelių, prieiti ir iššauti jam tiesiai į veidą. Arba, sakykim, pasmaugti. Šia prasme pasiseks konsolių ir valdymo pultelių su vibracija savininkams — jie galės tiesiogine žodžio prasme pajusti silpstančius aukos širdies smūgius savo pirštais! Jooo, iš vienos pusės labai neblogai, o iš kitos svarbu pačiam netapti maniaku...

Kita vertus, spręsti visas problemas tik prievartos būdu visai nebūtina. Dažnai diplomatinis priėjimas gali būti nemažiau efektyvus arba net daugiau, įvertinant tai, kad jūsų veiksmai žaidime nelieka be pasekmių, ir už žiaurumą, o ypač nužudymus, gali atsirasti keršytojų tiek iš konkuruojančio klano, tiek ir iš policijos. Nedraugišką policijos susidomėjimą jūsų persona parodo „heat“ parametras. Čia vėl galime įžvelgti paralelę su GTA. Policininkus galima papirkinėti, o galima ir žudyti, tačiau perlenkti lazdos nereikia. Tradicinė mafija remiasi ne tik baime, bet ir pagarba; klasikinis Donas turi būti griežtas, bet teisingas — tiek, kiek tai yra priimta mafijos aplinkoje.



Žaidimo grafikos su filmu, žinoma, lyginti neverta (ypač jei kalbėsime apie patį „geimplėjų“), bet jos paliekamas įspūdis visai neblogas. Nors mašinas galima buvo padaryti detalesnes, tačiau juk žaidimo žanras ne lenktynių. Veiksmas vystosi ir gatvėse, ir pastatų viduje, perėjimas sklandus, ir žmonės, persekiojantys jus gatvėje, lengvai įsiverš paskui jus į namą, iš kurio galima šaudyti pro langą į gatvę (arba išmesti ten priešą ir žiūrėti, kaip jis pradės sprukti, jei, aišku, atsikels). Gražiai atrodo ugnis ir sprogimai, ir be kraujo, suprantama, neapsieita.

„Godfather: The Game“ pasirodys jau visai netrukus — šių metų kovo mėnesį, PC, „PlayStation2“, PSP, „Xbox“ ir „Xbox360“ platformose.



STRANGLEHOLD

„Midway Games“ ruošiasi išmokyti mus kovoti Džono Vu stiliumi. Naujasis jų žaidimas „Stranglehold“ yra įkvėptas šio garsaus režisieriaus filmo „Hard Boiled“, kuris išgarsino ne tik režisierių, ir aktorių Čou Jun–Fatą. Šios dvi garsenybės, be abejo, prisideda ir prie naujojo žaidimo kūrimo.

Čou Jun–Fatas žaidime pasirodys inspektoriaus Tekilos vaidmenyje. Žiaurus policininkas visas problemas sprendžia pistoletais ir kulkomis. Šį kartą teisėsaugininkas įsimaišo į delikatų reikaliuką: jo pagalbos paprašo grupuotės „Drakono nagas“, pačios įtakingiausios Hong Kongo nusikalstamos organizacijos, nariai. Jos vado Vongo anūkę pagrobė piktadariai iš kitos gaujos — „Auksinė nendrė“. Pasinaudodami tokiu šantažu, jie bando sugriauti nusistovėjusį nusikalstamų jėgų balansą. Situaciją dar labiau sujaukia tai, kad ši anūkė — buvusi paties Tekilos žmona, saugumo sumetimais išsiųsta gyventi į Čikagą (deja, jai tai nepadėjo). Taigi detektyvas patenka į gan sudėtingą situaciją.

Jei garsios pavardės ir rytų filmai jums įspūdžio nedaro, turėtų sudominti žaidimo grafika ir interaktyvumo lygis. „Stranglehold“ kuriamas „Unreal Engine 3“ varikliu, o tai jau daug ką pasako. Tik prasidėjus kovai, įsijungia technologija „Massive D“, naudojanti naujausią „Havok“ fizikos variklį ir leidžia tikroviškai išnešioti į daleles praktiškai visą kovos teritoriją. Buteliai ir puodeliai išlaksto šukėmis, stalai lūžta, apipildami viską nuolaužomis, ore kabo dulkės, kuriose žaidžia per plyšius šviečianti šviesa. Pačia įspūdingiausia šios technologijos demonstracija žada tapti kova viename iš vargingų Hong Kongo kvartalų, kur namai suręsti iš metalo laužo ir sutrūkinėjusio medžio. Čia virs sienos ir ištisi pastatai.

Reikia paminėti ir paties detektyvo fiziologiją. Inspektorius su katiniška gracija šokinėja nuo lempos ant lempos, čiuožinėja stalais ir turėklais. Dalis judesių bus atliekama pačių žaidėjų, dalis — numatyta žaidimo, tačiau nei sekundei mes nebūsime paleisti ir išmesti iš veiksmo. Niekur nedings ir „slow–mo“, čia pavadintas „Tequila Time“. Kuo efektyviau nukausite priešus, naudodami šį sulėtinimą, tuo daugiau taškų gausite, už kuriuos jau galėsite įsigyti dar įspūdingesnių ir galingesnių kovos judesių. Džono Vu „vizitinių kortelių“ bus ir daugiau, prižadėti keli mini žaidimai. Pavyzdžiui, „meksikietiškas pasipriešinimas“, kuomet priešai stovi įbedę pistoletus vieni kitiems į pakaušius ir laukia, kuris neatlaikys įtampos.

„Strangelhold“ desertu taps daugelio žaidėjų režimas, ruošiamas įprastu „deathmatch“ stiliumi. „Midway“ kol kas dar galvoja apie galimybę pereiti žaidimą dviese, tačiau viskas laikoma paslaptyje. Žaidimas turėtų pasirodyti metų pabaigoje PC, PS3 ir „Xbox 360“ platformose.



TOMB RAIDER: LEGEND

Tęsinio (arba pinigų, kaip jums patogiau) troškimas nepaliko abejingos nuostolius patiriančios „Eidos" kompanijos Laros Kroft tematikai. Šeštoji dalis „Angel of Darkness" buvo žiaurus pasityčiojimas iš tų idealų, kuriuos vertino ir gerbė šios frančizės fanai. Neturėdama daugiau teisės klysti, „Eidos" perdavė septintos dalies kūrimą į studijos „Crystal Dynamics" rankas (iš „Core Design"). Ši kompanija pradėjo savo mistinį kelią vienos gajausių, pelningiausių ir gražiausių kompiuterinių veikėjų pažinimu.

Ir nors „Crystal Dynamics" nelepina mūsų būsimo žaidimo siužeto smulkmenomis — patys suprantate, atskleisti nuotykinio žaidimo siužetą reiškia panaikinti bet kokį įdomumą — tačiau kai kas visgi žinoma. Praėjus keliems metams po pirmosios (taip, ne šeštosios!) dalies įvykių, Lara išsirengia į eilinę kelionę, kurios tikslas — senovinio artefakto paieškos (kas abejotų), tačiau tamsi praeitis persekioja ją, ir anksčiau ar vėliau ji būtinai susitiks su savo senais priešais, kurie panorės jai sutrukdyti. Sunkiose kelionėse Larai padės naujas pažįstamas Zipas, kuris iš šilto kambario, prikimšto moderniausia technika, vadovaus jos veiksmams ir perspės apie galimus pavojus.

Naujausioje dalyje bus sugrįžta prie senojo „geimplėjaus", ir nesėkmingas eksperimentas, verčiant žaidimo atmosferą į „kvestinę", neturėtų pasikartoti. Vietoj to mums siūlo visiškai pagerintą originalaus „Tomb Raider" „geimplėjų", pagardintą naujamadiška grafika, daugeliu naujų kūno judesių, naujomis galimybėmis ir mįslėmis.

Jeigu sąlyginai padalintume „Tomb Raider" žaidybinį laiką, jame galima išskirti tris dalis. Pirmoji — neįmanomų akrobatinių judesių atlikimas, kurių dėka galėsime patekti į pačias netikėčiausias vietoves; antroji — galvosūkių sprendimas ir senovinių mechanizmų paslapčių įminimas; trečioji — susišaudymai su priešais. Visi šie momentai sulaukė žymaus patobulinimo.

Akrobatinis elementas jungia savyje „firminius“ Laros judėjimo ypatumus, bet „lankstesniame“ variante. Šį kartą pagrindinė veikėja turi tokį judesių kiekį, kad Persijos Princas, palyginus su ja, atrodo keverzišku kūdikiu. Seni geri judesiai, tokie kaip skrydis kregždute ir įspūdingas, bet visiškai bereikalingas stovėjimas ant rankų, pasiliks, bet jų gretas papildys nauji, kurių kombinacijas dar teks įminti. Dėl įvairovės buvo pridėti ir interaktyvus video intarpai, kur žaidėjui reikiamoje vietoje ir reikiamu laiku reikės spaudinėti karštą mygtuką, o Larai teks vargti ir viską daryti pačiai. Be to, kūrėjai nepamiršo pasirūpinti ir įvairiausiais įspūdingais Laros mirimo variantais.

Žaidimo arsenalas neturėtų jus kažkuo nustebinti. Vis tie patys du revolveriai, šaudantys nesibaigiančiais šoviniais, ir daugelis kitų, „taikesnių“, bet dėl to nemažiau efektyvesnių ginklų. Taip pat verta pažymėti, kad mes galime pakelti bet kurį ginklą nuo nukautų priešų (pagrinde tai bus žmonės, samdininkai), bet ne vien tik jais galėsime remtis. Jei būsime priversti stoti į artimą mūšį, galėsime deramai atsikirsti. Keli galingi kombo smūgiai padės mums. Technikos sąrašą papildys firminis skaitmeninis žiūronas su tolimos analizės įrenginiu, rodančiu detalią informaciją apie visus žemėlapyje esančius objektus. Niekur nedingo ir stebuklingas žibintas, automatiškai įsijungiantis tamsoje, ir universalus magnetinis užgrobtas, kurio dėka galima užsikabinti prie bet kurio metalinio (ir iššaukiančiai blizgančio) elemento.

Išsisaugojimų bet kurioje vietoje nesulauksite — mūsų laukia sena, erzinanti pirmosios dalies „checkpoint'ų“ sistema. Kas liečia inventorių, jis žada būti paprastas — dvi juostelės ir greito priėjimo prie gabumų meniu. Nieko nereikalingo, viskas po ranka.

Nepaisant to, kad žaidimas vienu metu kuriamas PSP, PS2, XBOX, XBOX 360, kiekvienoje platformoje „Tomb Raider“ atrodys unikaliai; tas pats galioja ir PC. Žaidime bus panaudotas patobulintas ankstesnių „Crystal Dynamics“ projektų varikliukas. „Normal mapping“ ir „parallax mapping“ pamalonins akį, sukurdami erdviškumo iliuziją, HDR atgaivins vaizdelį, pridėdamas kinematografinių efektų. Sodrūs ir švelnūs šešėliai („shadow mapping“) krenta nuo kiekvieno žemėlapio objekto, o paskutinės versijos „šeideriai“ pademonstruoja puikius efektus ir tikroviškus vandens paviršius.

Kartu su šiuolaikišku varikliuku tapo prieinamos ir kai kurios „išdaigos“: Lara, vaikščiodama labai dulkėtomis ir nešvariomis vietovėmis, galės išsipurvinti, o įvertinant visas lokacijas, kuriose jai tenka atsidurti, nesunku suvokti, kuo gali pavirsti mūsų gražuolė veikėja. Tačiau procesas yra grįžtamasis — kelios maudynės vaizdinguose kriokliuose, ir prieš mus nauja, atsigaivinusi ir švari herojė. Tikiuosi, atkreipėt dėmesį į pokyčius, kurių sulaukė Laros išorė dėl geidulingų vaikinų iš „Crystal Dynamics“ kaltės? Mergina tapo dar lieknesnė, seksualesnė, veido išraiška dar rimtesnė, o balsas liko toks pat švelnus. Kam teko šokinėti nuo uolų ankstesnėse frančizės dalyse, turbūt pamena malonų garsą „Oo–oh“, už kurį atsako jauna aktorė Reičel Vejz, žinoma iš vaidmens filme „Mumija“.

Mes, kaip ir daugelis kitų žaidimų gerbėjų, tikimės, kad ši Laros nuotykių dalis įsimins mums kaip Legenda. Ir įsimins ne todėl, kad žaidimas pasižymės kažkuo antgamtišku, neįprastu, o tik todėl, kad jis žymės Kapų Grobikės atgimimą. Pralenkti savo pirmtakų sėkmės ji aiškiai negalės, tuo labiau įvykdyti revoliuciją, tačiau galės deramai save parodyti ir kompensuoti kažkada puikios kompiuterinės frančizės praradimo jausmą. Laukti liko visai nedaug — žaidimo pasirodymas numatomas 2006 metų balandį.









PANZER COMMAND: OPERATION WINTER STORM

Kompanijos „Matrix Games“ ir „Koios Works“ anonsavo žaidimą „Panzer Command: Operation Winter Storm“. Kompanija „Koios Works“ yra žinoma dėl „Tin Soldiers“ frančizės, apjungusios senovinę istoriją su šiuolaikiniu strateginiu žaidimu tikrame 3D. „Panzer Command: Operation Winter Storm“ pasiūlys žaidėjams panašų „geimplėjų“, tačiau šį kartą įvykiai vystysis Antrojo Pasaulinio karo metu.

Naujas „Koios Works“ žaidimas yra trimatė požingsninė strategija, kurioje jūs vadovaujate tarybinėms arba vokiečių pajėgoms mūšio už Stalingradą metu. Kiekviena konfliktuojanti pusė vadovaujasi tikra tų laikų technika, kruopščiai atkurta pagal brėžinius. Žaidime jūsų lauks dvi kampanijos, kurios susikryžiuoja viename bendrame scenarijuje. Svarbiausi vienetai nužygiuos su jumis visą kelią iki pergalės, nuo vieno mūšio prie kito, gaudami patirtį ir taškus. Taip pat galėsite įsigyti papildomų pajėgų kiekvienai misijai arba keisti jais senus, kurie jau yra niekam tikę.

Žaidimo valdymas realizuotas taip, kad naujokas, pirmą kartą pamatęs tokį projektą, iš karto išsiaiškins, kas ir kur, o „hardcore“ žaidėjams naujovė pasiūlys maksimalų veiksmo ekrane realizmą ir istorinį tikroviškumą. Visus kampanijos mūšius galėsite peržaisti po kelis kartus individualaus scenarijaus režime.

Žaidimo pasirodymo data neskelbiama; visa papildoma informacija apie projektą prieinama oficialioje „Matrix Games“ svetainėje.





ŠEIMYNINĖ LAIMĖ PAPILDYME

Akivaizdu, kad nesustojantis monstro „Electronic Arts“ konvejeris, studijos „Maxis“ pastangomis štampuojantis naują virtualią medžiagą super populiariems „The Sims 2“, nežada liautis. O tai reiškia, kad maži žmogeliukai vėl ir vėl gaus dovanas iš savo turtingų tėvų–kūrėjų, ir naujas „prezentas“ jų laukia visai netrukus. Čekiška žaidimo fanų svetainė paskelbė reklaminį bukletą, rastą „The Sims 2: Open for Business“ dėžutėje. Bukletas pranašauja greitą eilinio papildymo pasirodymą ir apie jį suteikia šiek tiek informacijos. Visų pirma, pavadinimas — „The Sims 2: Family Fun“; jo sudėtyje — daugiau kaip 60 romantinės „jūrinės“ tematikos daiktų (dekoratyviniai gelbėjimo ratai, kaukės, laivų modeliai…). Tarp jų — aksesuarai ir baldai vaikų miegamiesiems, leidžiantys dekoruoti juos „povandeniniu“ arba „fantasy“ stiliumi. Laukti „The Sims 2: Family Fun“ liko visai nedaug — žaidimo pasirodymo laukiama jau šių metų balandį.



„DIGITAL EXTREMES“ ŽENGIA KARO KELIU

Leidybinė kompanija „Groove Games“ oficialiai anonsavo „sci–fi“ pirmojo asmens šaudyklę „WarPath“. Žaidimą kuria garsi kanadiečių studija „Digital Extremes“, veiksmo „Pariah“ kūrėjai, kurie šiuo metu darbuojasi prie dar vieno projekto — trečiojo asmens šaudyklės „Dark Sector“. Naujai pristatytas žaidimas perkels mus į stulbinančiai gražią ir resursais turtingą planetą Kaladi, kurioje kovoja trys rasės: „The Ohm“, „The Kovos“ ir „The Coalition“. Kiekviena iš šių rasių turi savo istoriją ir ypatumus. „Groove Games“ vykdančio direktoriaus John‘o Walsh‘o teigimu, „WarPath“ pasižymės sprogstamu „geimplėjumi“, aukštu „replayability“ ir puikia grafika.

Tačiau virtualiems kovotojams teks ne tik kariauti, bet ir planuoti operacijas, nes konflikto centre — kova už teritorijas. Naujų lokacijų užgrobimą žaidėjai galės planuoti pasinaudodami specialiu strateginiu žemėlapiu. Kūrėjai žada 8 ginklų rūšis (kiekvieną kurių galima tobulinti) ir 4 antžeminių karo mašinų rūšis. Bus 4 „multiplayer“ režimai, kuriems parengti 25 lygiai. JAV žaidimas pasirodys šių metų pavasarį.



NAUJAS „WORLD CUP" IŠ EA

Leidybinė kompanija „Electronic Arts" paskelbė apie tai, kad gavo teises išleisti futbolo pasaulio čempionato „FIFA World Cup", kuris įvyks šiais metais Vokietijoje, oficialų žaidimą. Projektas pasirodys visoms platformoms, tame tarpe ir „Xbox 360" bei mobiliesiems telefonams. Tai turėtų įvykti balandžio mėnesį, t.y. prieš realų čempionatą, kuris startuoja birželį. Finansinė sandėrio pusė neskelbiama.
Naujame „EA Sports" žaidime žaidėjų lauks tradicinis populiarios FIFA frančizės „geimplėjus", kurį paįvairins 12 oficialių čempionato stadionų ir jo atrankos turų, 127 jame dalyvaujančios nacionalinės komandos ir apie šimtas ryškiausių licencijuotų žaidėjų su asmeninėmis animacijomis, siekiant didesnio tikroviškumo. Žaidimas kuriamas „EA Canada" vidinės studijos pastangomis.



EUROPA UGNYJE

Švedų kompanija „Colossai Studios" anonsavo savo debiutinį projektą — trimatę požingsninę strategiją „Frontline Nation". Veiksmas vyks netolimoje ateityje, Europą apėmusiame hipotetiniame kare žaidėjui teks vadovauti vienai iš 45 šalių, kurios likimas priklausys nuo jo pasiekimų kariniame, ekonominiame ir diplomatiniame frontuose. „Geimplėjų" sudaro du lygiai — strateginis, kur žaidėjui teks valdyti gamybą ir tyrimus, ir taktinis, kuriame mūšio laukas bus pristatytas heksagonalinio tinklelio pavidalu, o virtualūs karvedžiai galės vadovauti atskiriems kariniams vienetams. Kūrėjai žada, kad mūšiui įtaką darys tokie faktoriai, kaip landšafto tipas, oro sąlygos ir paros laikas. Be to, žadamas milžiniškas žaidybinis pasaulis (500 regionų, 90 miestų), daugiau nei 20 vienetų rūšių, iki 9 žmonių „multiplayer" (tame tarpe ir „hot seat") režime. Žaidimas pasirodys antroje šių metų pusėje.



„MASTER CHIEF" VĖL EINA Į PC

Kompanija „Microsoft" sugalvojo gudrų būdą suartinti žaidėjus su savo nauja operacine sistema „Vista" (ankščiau „Longhorn"). Tiems žaidėjams, kurie iki šiol nerado deramos priežasties pakeisti savo seną OS, dabar atsiranda stimulas pereiti į „Vistą", nes to reikalauja oficialiai anonsuota mega hito „Halo 2" PC versija (originalas išleistas prieš metus „Xbox" konsolėje). Žaidimas, kuriame legendinis Master Chief kartu su kitais spartiečiais gelbėjo Žemę nuo blogiečių, pasirodys ant PC su „karštais" „bonusais" — „multiplayer" žemėlapiais iš „Multiplayer Map Pack" ir lygių redaktoriumi. PC versiją kurs kol kas neįvardinta studija; jai padės pati „Bungie Studios", frančizės kūrėja. Projekto pasirodymo data neskelbiama.



„CODEMASTERS" SUGRĮŽTA PRIE „MIKRO MAŠINŲ"

Kompanija „Codemasters" nutarė atgaivinti daugiau kaip dešimties metų senumo frančizę — arkadines lenktynes su minimobiliais „Micro Machines". Pagal reklaminį bukletą, rastą dėžutėje su MMORPG „RF Online", kurį „Codemasters" išleidžia Europoje, žaidimas vadinsis „Micro Machines V4" ir leis žaidėjams vėl pasimėgauti firminėmis kelių žaidėjų mikro–auto–beprotybėmis (esmė ta, kad paskutiniuosius šio prekinio ženklo žaidimus išleis kitas leidėjas — „Atari"). „Codemasters" atstovai oficialiai patvirtino šią informaciją ir pridėjo, kad žaidimas pasirodys „PlayStation 2", PSP ir PC šių metų vasaros bėgyje.



PC CD-ROM 12+

STAR WARS®

EMPIRE AT WAR™

VISATOS MELODIJA

Fone skamba grėsmingasis Imperijos maršas, juodą dangų raižo naikintuvai, sušmėžuoja juodasis Veiderio šalmas. Kampe trumpam pasirodo Aljanso laivynas. „Do not fail me“ — sušvokščia Galaktika tamsiojo džedajaus balsu.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Star Wars: Empire At War“	
www.lucasarts.com/games/swempireatwar/	
KŪRĖJAS:	„Petroglyph Games“
LEIDĖJAS:	„LucasArts Entertainment“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	2006–02–17

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 GHz (rek. 2 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
VIDEO:	32 MB (T&L) (rek. 64 MB („Pixel Shader“))
HDD:	3 GB

RAW

„Žvaigždžių karų“ pasaulis vis intensyviau skverbiasi į mūsiškį. Kartais net atrodo, jog mes gyvename toje pačioje Galaktikoje tuo pačiu metu... Tik šiek tiek nuošaliau. O kažkur toli siaučia grėsmingoji Imperija, slapstosi Sukilėlių pajėgos, galingais Jėgos gniaužtais planetas saujoje spaudžia Dartas Veideris...

Pagrindinis meniu pasitinka labai gražiu vaizdu: mes sėdime „Tie Fighter'io“ piloto vietoje ir per skaidrų laivo priekį stebime žvaigždžių karų gyvenimo akimirkas. Bet užteks snūduriuoti, Galaktika laukia!

Laisvai leidžiama pasirinkti pusę, už kurią kovosi — prisidėti prie laisvę mylinčių sukilėlių ar stoti šalia Imperatoriaus. Veiksmas vyksta mums pažįstamame laike, tarp III ir IV filmo epizodų. Teks pabuvoti žinomose planetose: Tattooine, Endor, Dagobah, Kashyyyk ir kt. Kautynėse dalyvaus daugybė žinomų technikos ir gyvosios jėgos vienetų. Herojai, suprantama, irgi pažįstami. Toliau paprastumu ir naivumu stebins robotas C–3PO, kažką burbuliuos R2–D2, savo galią demonstruos charizmatiškiausia žvaigždžių karų asmenybė Dartas Veideris...

Sąlyginai žaidimą galima suskirstyti į tris stambias dalis: Galaktikos žemėlapis, kovos kosmose ir mūšiai planetose. Galaktikos žemėlapyje, kaip sako pavadinimas, pavaizduotos planetos ir transporto keliai. Išskirtos savos planetos, priešo valdomi pasauliai bei neutralios arba kol kas niekieno neužimtos žemės. Aišku, visa tai laikina. Savininkas labai greitai keičiasi, kartais net nespėji pastebėti... Ši žaidimo dalis primena patobulintą „Homeworld“, visiškai trimatį. Svetimose planetose esančios pajėgos nėra žinomos, nebent situaciją kiek pataiso į konkrečią planetą nusiųstas šnipas. Savose planetose pateikiama informacija, kiek ir kokių pajėgų turite. Šalia mini žemėlapio išdėstyti papildomi mygtukai, kuriais įjungiamos arba išjungiamos papildomos žinios apie planetas: kreditinė vertė, kosminių ir žemės struktūrų vietų kiekis, orai ir specifinės savybės. Taip pat galima nustatyti, kad herojų rodytų būrio viršuje. Viena vieta (apskritimas) išskirta armijai pačioje planetoje, trys — jos orbitoje. Jei armijos nėra, vieta lieka tuščia, kitu atveju joje rodomas vienos iš karių rūšies paveiksliukas. Ketvirtas apskritimas orbitoje skirtas šnipui. Bet kada galima sužinoti smulkius bet kurios planetos duomenis: paviršiaus tipą, gyvybės formą ir santūrų aprašymą. Egzistuoja ir šnipų medžiotojai...

Kelionės tarp pasaulių vyksta pertraukiant pele pasirinktą kariauną prie kitos planetos. Judėjimas parodomas transporto linijomis. Tai yra, jei planeta – tikslas yra vos ne kaimynystėje, tačiau tiesioginės transporto linijos iki jos nėra, pajėgos keliaus aplinkiniu keliu. Praskrendant nežinomą ar priešišką planetą, gali užšiatės kovai planetos paviršiuje, naudinga į antžeminių karių būrį įtraukti kelis bombonešius, tada turėsite galimybę mūšio metu juos užsiundyti ant priešo. Ekrano viduryje numatyta vieta gaminamos kariaunos atsiradimui, o kiek žemiau — apskritimai pastatams. Užėmus planetą, nedera pamiršti jos gynybos, nes priešas su malonumu vėl ją perims. Kiek karių paliksite planetos gynybai, kiek permesite kitur — tik jūsų reikalas.

Rūpintis aukso gavyba „Empire At War“ nereikia. Pinigai kas dieną (dienų tėkmę parodo bėganti juosta) papildo jūsų piniginę, priklausomai nuo užimtų planetų skaičiaus. Kuo daugiau valdote, tuo turtingesnis esate. Taip pat





virti kova. Kai kada tokiu atveju jūsų kariuomenė taip ir nepateks į pradinį tikslą... Atšaukti kovą neleidžiama, galima tik arba pačiam vadovauti mūšiui, arba leisti viską apskaičiuoti kompiuteriui, ko daryti tikrai nepatariu, nebent esate įsitikinęs, kad turite bent keturis kartus pranašesnę komandą. Apie mūšio eigą pakalbėsime vėliau.

Mini žemėlapyje galima paspausti pliusiuką, ir tada pasirinktoji planeta padidinama. Viršutinėje ekrano dalyje matome tris plotus skirtingiems armijos būriams (galima turimą kariauną padalinti į tris, dvi arba tiesiog visą sukelti į vieną būrį). Jei ruokiekviena užimta planeta duoda papildomų lengvatų. Pavyzdžiui, atpinga ar greitėja kažkurio kovinio vieneto gamyba ar atrandama nauja technologija. Minusiukas mini žemėlapyje grąžina vaizdą į ankstesnę būseną, ir galima užsiimti kariaunos pergabenimu. Veiksmas čia taip pat vyksta realiame laike, o ne po žingsnį, kaip tai įprasta analogiškuose žemėlapiuose. Jei lauksite, kol susikaups daug pinigų, priešas gali pasibelsti į vartus.

Užsimezgusi kova kosmose primena tą pati „Homeworld“ ir piratinių žaidimų jūrų mūšius. Scena labai gražiai prasideda filmuku, kaip kosminės pajėgos

VISATOS MELODIJA



prisistato į būsimų kautynių vietą. Vaizdas sklandžiai persikelia į žaidimo ekraną, kuriame jau galima valdyti laivus. Kiekviena kovinių laivų rūšis yra stipri prieš kažkurią vieną ar kelias konkrečias priešo laivų rūšis ir praktiškai bejėgė prieš kai kurias kitas. Ir, analogiškai, kai kurios priešo laivų rūšys skaudžiai žeis jūsiškį laivą, tačiau kitos jo beveik negadins. Labai svarbu parinkti tinkamus laivus konkrečiai atakai. Žinoma, galima viską palikti savieigai, ir kariauna pati pasiskirstys, į ką šaudyti, tačiau žmogaus protas nepamainomas. Kiekvienas laivas turi atskiras sekcijas: apsauginis ekranas, lazeriniai pabūklai, variklis ir t.t. Kai kada labai praverčia pirmiausia naikinti ne patį laivą, o jo apsaugą ar variklius. Laivas be variklių negalės pabėgti ar manevruoti; netekęs apsaugos, jis taps labiau pažeidžiamas, o praradęs pabūklus, neįstengs šaudyti. Naikintuvai siaučia kaip bitės, užjudinus avilį, o didieji, galingi laivai labai lėtaeigiai. Tokiam laivui pabėgti nuo priešo praktiškai neįmanoma. Pažymėti laivai apačioje, suskirstomi grupėmis pagal rūšis. Atskiros grupės turi naudingų mygtukų, kuriais verta pasinaudoti reikiamu momentu. Tuo metu, kai didieji laivai apšaudo kosminę stotį, naikintuvams galima nurodyti ieškoti ir persekioti priešo laivus. Stotis, beje, kaip ir laivai, turi atskiras dedamąsias: apsaugą, lazerius, portą… Dar vienas mygtukas leidžia pradėti intensyvų apšaudymą ar priešo silpninimą, tačiau reikia prisiminti, kad energija iš niekur neatsiranda. Sustiprintam šaudymui bus panaudota laivų skydų energija, todėl tuo metu koviniai vienetai tampa labiau pažeidžiami.

Žaidime laivai perkeliami iš misijos į misiją (kurių suskirstymas tik sąlyginis), todėl pastebėjus, kad darosi striuka, verta pagalvoti, gal apsimoka išsaugoti bent kelis laivus. Pabėgimui skirtas atskiras mygtukas, kurį paspaudus, prasideda atgalinis 10 sekundžių skaičiavimas. Jei per tas sekundes laivai sugebėjo išgyventi, jie saugiai bus patraukti iš kovos zonos, o mūšis bus laikomas pralaimėtu. Turint laivų daugiau nei reikia, visas jų kiekis iškart neleidžiamas į mūšio lauką, o tik patyrus nuostolių, spaudžiamas papildymo iškvietimo mygtukas, ir iš atsiradusio langelio pele atsargos laivai pertraukiami į kosminę erdvę. Pradinis patalpinimo taškas turi būti kiek atokiau kautynių vietos. Pastiprinimas leidžiamas, kol užpildomos žuvusiųjų vietos, jei turite daugiau laivų, jiems teks palaukti eilės. Sumušus priešą, kova laikoma laimėta, ir jūs kontroliuojate tos planetos erdvę. Bet tik erdvę. Pilnam užvaldymui teks nusileisti ant paviršiaus ir laimėti dar vieną kovą. Jei neskubėsite veltis į naujas kautynes, gali atvykti priešo pastiprinimas iš kitų planetų arba nuo paviršiaus pakilti naujos kosminės pajėgos. Ir nereikia pamiršti, kad jei laive buvo pėstininkai, tai susprogus laivui, žus ir jie.

Paskutinė skiriamoji žaidimo dalis — strategija ant žemės, tiksliau, planetos paviršiaus. Pagrindinis skirtumas nuo daugelio kitų strategijų — pastatų beveik nereikia statyti, išskyrus kelis smulkius statinius, kaip bokštelis prieš pėstininkus, mechanikos taisymo pastatas ir t.t. Minėtus dalykus įmanoma įkurti tik tam tikrose vietose, ant nedidelio surasto ar atkovoto tvirto pagrindo. Prie tokios vietos dera privesti savo kareivį, ir po kurio laiko jau bus leidžiama statyti. Šiaip visi statiniai statomi Galaktikos žemėlapio režime. Pirmas kareivių būrys iš pradžių atsiranda „pastiprinimo

IMPERIJA — *tironiška valstybė, įkurta į valdžią atėjusio senatoriaus Palpatino, siekiant valdyti Galaktiką. Grobuoniška jos politika sunaikino arba pavergė daugelį rasių, užvaldė įvairiausių pasaulių pramonę. Teroras tapo gyvenimo būdu. Imperija niekada neprašo, ji ateina ir pasiima.*

DARTAS VEIDERIS — *dešinioji Imperatoriaus ranka. Rasė — žmogus. Kažkada jis buvo džedajus Anakinas Skaivokeris, tačiau pasidavė blogiui ir priėmė Tamsiojo sitų lordo titulą. Tapęs Tamsos džedajumi, Veideris virto negailestingu Imperijos įrankiu, neatleidžiančiu jokių klaidų ir nesirenkančiu priemonių, siekiant tikslo.*

SUKILĖLIŲ ALJANSAS — *kovotojų organizacija, susibūrusi priešintis Imperatoriui ir grąžinti Galaktikai taiką bei laisvę. Suneramintos žiauraus, negailestingo Imperatoriaus elgesio stiprinant valdžią (konkrečiai niekuo nepaskatinto taikaus Alderaano pasaulio sunaikinimo), į Aljansą savanoriškai įstojo iki tol neutralios planetos ir net ištisos sistemos.*

LUKAS SKAIVOKERIS — *Anakino Skaivokerio sūnus, suvaidinęs lemtingą vaidmenį Imperijos ir Aljanso priešpriešoje. Žymiausi jo nuopelnai: princesės Lėjos išgelbėjimas iš „Mirties žvaigždės“, „Mirties žvaigždės“ sunaikinimas ir, be abejo, Darto Veiderio ištraukimas iš tamsiosios Jėgos pusės, kas iššaukė Imperatoriaus žūtį.*

KASHYYYK — *gimtoji vukių rasės planeta, gausiai apaugusi aukštais medžiais vrošyrais bei begalinėmis džiunglėmis. Apatiniame medžių sluoksnyje slepiasi pavojingų būtybių ordos, o patys vukiai įsikūrę viršuje, kamienuose, ir persipynusiose šakose sukurtuose miestuose. Vukių kūnas padengtas tankiu kailiu, ir nors vukiai atrodo primityvūs, tačiau greit perpranta kosminę techniką ir modernius ginklus.*

STAR WARS EMPIRE AT WAR

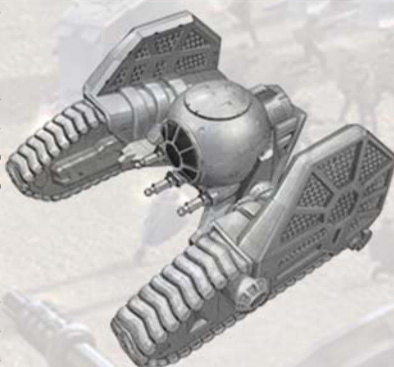
taške“, kuriame jau pačiam žaidėjui reikia nurodyti, kokius būrius iš turimų atsargų jis norėtų matyti pirmose puolančios kariaunos gretose. Čia, kaip ir kosminėse kautynėse, galioja karių limitas, todėl verta pagalvoti, kokią rūšį karių pasiimti, nes (vėlgi kaip kosminiuose mūšiuose) kiekvienas kareivių tipas efektyviai kovoja tik prieš kelias tam tikras priešo kariuomenės rūšis. Žuvus daliai saviškių, galima pakviesti pastiprinimą, bet tik tame pačiame arba kitame, jau iš priešo atkovotame „pastiprinimo taške“. Nauji būriai atvyksta laivais pernelyg neskubėdami. Kareiviai žymimi po būrelį, bet vis tiek jų daug. Efektyvesniam valdymui galima pasidaryti kontrolines grupes, tačiau pirmiausia reikia žaidimo nustatymuose nurodyti, kuriuos mygtukus tam priskirti.

Priešas lenda įkyriai, kaip žiurkės su šeškais Donelaičio „Metuose“, todėl, jei kariuomenė bus sukomplektuota tik iš vienos rūšies karių, vargu, ar pavyks atsilaikyti, nebent lydėtų neįtikėtina sėkmė. Susidūrus su priešu, svarbu tinkamai koordinuoti karių veiksmus, kad nebūtų tuščiai šaudoma į orą. Labai sunervina momentai, kai pavyzdžiui, žaidžiant už sukilėlius, ant tavo būrio atburzgia Imperijos „Tie mauler‘is“ ir sutraiško pusę kareivių... Kol supranti, kuo jį neutralizuoti. Priešas atkakliai lenda iš pastatų, todėl geriausia, kai tik įmanoma, sugriauti juos. Jei būryje yra bombonešių, palengvinti gyvenimą įmanoma išsikviečiant pagalbą iš oro, kuri numeta bombas nurodytame taške. Iki kito tokio užsakymo teks kurį laiką palaukti, čia, kaip visose kitose panaudotose savybėse, skirtas laikas, per kurį negalima iškart pasinaudoti tokia pačia ataka.

Laimėjus pirmą kovą planetos prieigose, t.y., kosmose, po to jos paviršiuje, jau galima Galaktikos režime pradėti kurti savo bazę, statyti įtvirtinimus, rengti kariuomenę. Planeta, palikta su menka apsauga, gali labai greit privilioti užpuolikus.

Aljanso ir Imperijos kovos metodai iš principo negali būti vienodi — labai skirtingos situacijos. Jie ir nėra vienodi. Imperija galinga, jai nėra ko slinkti vogčiomis, ji stiprėja ir plečiasi. Sunaikinti visus priešus ir sugriauti visus statinius — įprasta užduotis Imperijos pulkams. Kas kita sukilėliai: jų mažai, jie opozicijoje, todėl dažniausiai Aljansas turi smogti greitą smūgį, padaryti maksimaliai įmanomą žalą priešui ir dingti, kol neatskubėjo Imperijos pastiprinimas. Imperija daro technologinius atradimus, o sukilėliams tenka juos vogti ir panaudoti prieš atradėjus. Kiekviena pusė turi savo herojus su specifinėmis savybėmis. Labai galingas yra Veideris. Viena jo savybių gali nublokšti atgal ir taip sunaikinti kelis arti esančius būrius, kita pakelti į orą ir greit sunaikinti priešo tanką. Ir pastatus Tamsos dėdajus naikina efektyviai. Žinoma, mažesnio lygio herojai pasižymi kur kas kuklesnėmis galiomis. Smulkūs vadai prideda kariaunai papildomų „bonusų“. Įspūdingi dvikojai aparatai — AT–ST, keturkojai AT–AT... Nėra prasmės vardinti iš filmų pažįstamus kovos vienetus. Kas juos žino, tas žino mintinai, kas negirdėjo, vardai bus tuščias skambėjimas.





Visada galima pasižiūrėti pasiekimus, kuriuos atspindi istorijos kreivė (pagal ekonomiką, karinį pasiruošimą ir kontroliuojamas planetas), perskaityti droidų „logą“, patyrinėti technologijų medį (žemė ir kosmosas atskirai) ir užmesti akį į galutinį įvertinimą (maksimalus vienetų kiekis sistemose, produkcija, laivynas, herojai, ekonomika).

„Petroglyph“ sudaryta iš visiškų žaidimų kūrimo naujokų – entuziastų. Dauguma kompanijos darbuotojų atėjo iš garsiosios „Westwood“, paruošusios tokius šedevrus, kaip „Dune“ ar „Red Alert“. Natūralu, kad sugrojo senos ambicijos ir buvo išsakytos mintys, kad „Empire At War“ padarys revoliuciją strategijos žanre arba bent jau įneš šviežio vėjo, kaip tai padarė „World Of Warcraft“ MMORPG. Dėl revoliucijos sunku pasakyti, bet visas komplektas gavosi neblogas. Viena įspūdingesnių naujovių bet kuriuo momentu. Nepaisant to, kur vyksta veiksmas, galima persijungti į kameros režimą, ir vaizdą matysime kaip filme. Išties įsimintina. Grafika kelia susižavėjimą, labai detalūs modeliai (panaudoti net visiems iki skausmo žinomi „šeideriai“), net priartinus kamerą galima stebėtis modelių kokybe. Gražūs žemės paviršiaus vaizdai, puikūs oro sąlygų efektai.

Nepamirštama Imperijos muzikinė tema. Kai kas ją net mobiliame telefone turi... Sukilėlių melodija taip pat pažįstama iš filmų, muzika dinamiška, maloni ir neįkyri. Garso efektai atlikti pakankamai gerai, atitinka filmą, nors gal jau kiek senstelėjęs lazerio pliūpsnių garsas vakuume ir galingųjų technikos milžinų AT–ST žingsniavimas primena prie automobilio ratų pririštas skardines... Įgarsinimas kokybiškas, dialogai informatyvūs.

Labai neblogas jėgų balansas, o jau paruoštas ir pirmasis pataisymas. Be vieno žaidėjo režimo, papildomai galima susikauti su priešu vienoje pasirinktoje planetoje, pasirinkti visą sistemą kautynėms arba išmėginti jėgas prieš kitus žmones.

Pranašautos revoliucijos RTS žanre nepastebėjau, tačiau vis dėlto „Empire At War“ yra sėkmingas skirtingų žaidimo metodų rinkinys, išlaikantis „Star Wars“ kartelę ir pritrauksiantis daugybę naujų gerbėjų. Žaidimas gali nepatikti nebent tiem, kurie visiškai negali pakęsti kurio vieno iš sudedamųjų žanrų. Primygtinai rekomenduoju išbandyti, pasirinkite savąją pusę ir galbūt sugebėsite pakeisti Galaktikos istoriją. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	8.8
Žvaigždžių karai!	
GRAFIKA	9.1
Puikūs vaizdai.)	
VALDYMAS	9.0
Nieko labai sudėtingo.	
GARSAS	8.5
Kaip iš filmo.	
ĮDOMUMAS	9.2
Pavojingai įtraukia.	
Tai įvykis žaidimų pasaulyje.	GALUTINIS 9.1

REVIEW CLUB


41
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2


44
25 TO LIFE


47
GUN


50
BLITZKRIEG II


54
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

ŽAIDIMŲ MĖNUO

Nauji šių metų žaidimai po truputį įsibėgėja ir užima vietą mūsų kompiuteriuose. Tačiau tai dar tik pradžia, ir šiame numeryje dar nespėjome apžvelgti daugiau naujienų. Geriausiam, be abejo, skyrėme vietą Mėnesio žaidimo rubrikoje, o prie recenzijų turime dar vieną šviežią ir kelis iš praėjusių metų vis dar „besitempiančius" žaidimus.

Deja, turime nuliūdinti dėl vienos lauktos šiemetinės naujienos — gangsterinio veiksmo žaidimo pagal laiko ir pinigų patikrintą GTA formulę. „Eidos" vėl suklupo, reikia tik tikėtis, kad to nepadarys su savo žymiausiomis serijomis apie Larą Kroft ir Misterį 47. Nieko nepadarysi, pigiai ir greitai šlovės nepasieksi, tam reikia daug darbo ir pripažinimo metų.

Iš praėjusių metų liko labai netradicinis naujo vesterno žanro ieškojimas. Vėl gi, ta pati, šiek tiek laisvės ir galimybių suteikianti žaidimo mechanika, įsupta į Laukinių Vakarų pasaulio drobes. Bandymas išties vykęs, žinoma, nereikia tikėtis, kad toks ne visai tradicinis eksperimentas iš karto sublizgės visu gražumu. Turime ir vieną geriausių rusų karinių strategijų, sulaukusią antrosios dalies. Persikėlęs į trimatę erdvę, žaidimas visiškai neprarado savo gerųjų „geimplėjaus" savybių, kas neretai nutinka tokiais atvejais. Taip pat turime visai netikėtai, be jokių išankstinių anonsų pasirodžiusį kryžiuočių veiksmo–nuotykių žaidimą. Deja deja, jei pirmoji Tamplierų riterių dalis išties džiugino, apie antrąją sunku pasakyti kažką gero. Lyg žinodami, kūrėjai ir leidėjai jos nereklamavo, o tyliai ir ramiai išleido.

Na, ir klasikoje — vienas smagiausių ir keisčiausių žaidimų pasaulio herojų. Kūrybinės kančios, siekiant sukurti kažką netradicinio ir kartu mielo, pasiteisino su kaupu. Keista, kad iš šios tvirtovės pastaruoju metu tylu, tačiau, tikėkimės, naujienų išgirsime, o kol kas prisiminkime paskutinę smagaus prancūzų herojaus dalį.



Prie filmų licencijos pridėjus dar ir Tolkieno knygų licenciją, antrasis mūšis už Viduržemį turėtų būti epinis!

KALAVIJU IR KRYŽIUMI!

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Knights of the Temple 2“
www.playlogicgames.com

KŪRĖJAS:	„Cauldron Ltd.“
LEIDĖJAS:	„Playlogic“
ŽANRAS:	„hack–n–slash“
DATA:	2005–11–26

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	2.4 GHz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB (min. GF4 lygio)
HDD:	2,2 GB

NUOMONĖ

Kaip galima nuspėti, būna akimirkų, kai tenka spoksoti į kolonos nugarą ar žemą arką tuo metu, kai Paulį baladoja priešai. Labai mažai trečiojo asmens žaidimų turi nepriekaištingas kameras, tad už šias klaidas būtų neteisinga nubraukti balus. Tačiau balų žaidimas netenka dėl savo neišskirtinumo ir veikėjo. Čia nėra nei vienos šviežios idėjos ar įdomesnio siurprizo. O tai neatleistina.

**Oliver Clare,
„Eurogamer“**

„Online“ reitingų vidurkis: 71%

Pas mus, atrodo, prabėgo tik metai, o žaidimų pasaulyje (na, bent jau tamplierių ir kryžiaus ordino kavalierių visatoje) pralėkė net dvi dešimtys. Būtent toks laiko tarpas skiria įvykius, vykstančius sugrįžusioje „Knights Of The Temple“ visatoje.

SLAKTEREIKA

Ko gero, ne vienas „hack–n–slash“ gerbėjas prisimena šį žaidimą, pasirodžiusį 2004 metais. Tiems, kurie visgi pražiopsojo šį reiškinį, priminsiu — žaidimo metu jūs būdavote perkeliamas į viduramžių riterio Paul de Raque vaidmenį, įtraukiantį į daugiau ar mažiau epinę istoriją. Kas gi mus žavėjo pirmojoje žaidimo dalyje? Nors pati koncepcija atrodo itin paprasta (mūsų drąsusis riteris mosikuoja kardu, traiškydamas, griaudamas, kapodamas, pjaustydamas, badydamas kardu viską, ką tik gali), tačiau žaidimas turėjo savito žavesio. Vienas tiesus kelias, kartais supuolantys priešai, kurių didesnį būrį išsklaido keli specialūs mūsų herojaus judesiai, be abejo, panaudojant standartu tapusį „slow–mo“ efektą. Žaidimas nebuvo toks žiaurus kaip „Postal 2“ ar kitos skerdynės, tačiau priešų maitojimas suteikdavo laimės prie ekrano sėdintiems sadistams. Retkarčiais pasitaikantys galvosūkiai per daug veiksmo neapsunkindavo, tiesiog prailgindavo žaidimo laiką 5–10 minučių. Taip, tai buvo vidutinis darbas, kuris visai gerai padėdavo užmušti ne tik keletą saracėnų, bet ir laiką.

Taigi, praėjus dvidešimčiai metų po pirmosios dalies, Paulis vėl kankinamas nepaaiškinamų vizijų. Žinoma, tam, kad galų gale atrastų jam priklausančią ramybę, mūsų herojus pasirenka sunkų kelią ir nutaria pakeisti savo ir kitų likimus. Kaip pakeisti likimą? Visai paprastai — reikia surasti tris artefaktus: Akį, Ginklą ir Runą. Artefaktai niekada nebūna sukrauti vienoje krūvoje, bet būtinai išbarstyti po visą pasaulį (dažniausiai mėgstami kontrastingi regionai, o mūsų herojus iš džiunglių būna permetamas į kokius nors Arktikos plotus arba bent jau į stepes). Priešas, be abejo, yra Viską Naikinantis Ir Pražudantis Blogis (šį kartą tiesiai iš pragaro gelmių, be jokių niekšingų herojų–apgavikų). Paulis, daugybę kartų kovojęs su pragaro jėgomis, šį kartą vizijose regi savo didžiausią išbandymą — blogio jėgos veržiasi į mūsų pasaulį, numirėliai siaubia taikias šiaurinės Europos žemes, ir dėl to kils didelė grėsmė mums visiems, jei bus atvertas portalas, kuris buvo neveiklus šimtmečius.



Nuo pirmosios žaidimo dalies antroji skiriasi tuo, kad čia yra suteikta pasirinkimo laisvė. Be abejo, ta laisvė (kaip būdinga tokiems „negrynakraujams" žaidimams) yra iliuzinė ir ribota, tačiau apie viską iš eilės. Žaidimo kūrėjai pasinaudojo jau standartu tapusiomis RPG sistemos dalimis, tokiomis kaip patirties taškai (už patirties taškus perkami įgūdžiai), pridėjo dialogus, miestuose pastatė pirklius (jei seniau naujus galingesnius ginklus galėjote tik rasti, dabar juos galėsite ir pirkti), NPC įvedė kelis papildomus „kvestus". Cha, jūs galvojate, kad aš kažką maišau, ir tai neturi nieko bendro su „Knights Of The Temple"? Turi. Deja, turi. „Kvestai" žaidime primityvūs kaip 2x2: atnešk tą, surask aną, nueik į gretimą namą ir pasakyk tą. Viskas. Nors Paulis lyg ir turi „kvestų" sąrašą, jį naudoja ne itin dažnai — kartais tiesiog į neviltį varo tas miesto gatvių šlifavimas, bandant rasti vietą, kur kūrėjai numatę kokį nors įvykį. Jei tai būtų pirma žaidimo dalis, viskas būtų aišku — kapoji viską, kas juda, ir tiek, o dabar lyg kažką reiktų surasti (tiesa, visad tuo pačiu tikslu — tam, kad sukapotum), bet tai neaišku nei jums, nei pačiam Pauliui.

Atskirai reiktų paminėti dialogų sistemą. Gaila, bet ji neišvystyta iki galo. Didžioji dalis veikėjų kaip „užsukti" kartos tą patį, kad ir kiek kartų klausinėtume, kad ir kokius atsakymus pasirinktume. Vardan magistro! Kam rūpi tie buki dialogai tokiame nuotykių/pjautynių žaidime!?

Žaidimą galite pradėti trijose skirtingose vietose — tai jūsų pasirinkimas. Čia yra prakeiktas ir Dievo bei žmonių pamirštas romėnų miestas, saracėnų imperijos miestas ir jo požemiai ir piratų tvirtovės Yglar šturmas, iš karto įtraukiantis jus į veiksmą.





Truputį apie šias vietoves: romėnų miestas keistokai primena vieną iš miestų „Painkiller" žaidime tiek garsais, tiek vaizdais. Taip ir norisi sušukti Pauliui „girdi, kvaily, mesk tą kardą, griebk ginklą ir šaudyk! ŠAUDYK, sakau!". Nejauku ir tiek. Déjà vu. Klastingai šypsausi tiems, kurie čia užstrigs, mat čia, kūrėjų nuomone, yra tikras RPG. Kardo neužteks.

Piratų miestas — viena iš smagesnių žaidimo dalių, primenanti pirmąją dalį. Gal dėl to smagesnė, kad veiksmas vyksta lauke, ir bent jau subalansuota žaidimo dalis (skerdynių ir didžioji dalis „kvestų") bus būtent čia. Ir bus vienas smagus, trumpas mini žaidimas. Užbėgdamas už akių ir daug neišduodamas, pasakysiu tik tiek — ne, ji nuo šūvio išsisuks, netaikykit :)

Saracėnų miestas nemažas, bet kažin ar iš to bus daug naudos, mat didžiąją dalį laiko jums teks praleisti požemiuose.

Atskirai norėčiau paminėti žaidimo valdymą bei kamerą. Standartinis valdymas bus puikus, jei esate koks nors šamanas, filipiniečių „hileris" (na, žinote, tas, kuris operuoja plikomis rankomis) arba jūsų pirštai, kaip greičiausiai ir kūrėjų, yra itin kreivi ar ne tose vietose, kur turėtų būti. Valdymo klavišus galima pasikeisti, tačiau valdymas nedžiugina. Smūgiai valdomi dviem klavišais. Visos kombinacijos yra atliekamos tų dviejų mygtukų pagalba Taigi, smūgiai prasidės nuo mygtuko 1(m1) paspaudimo ir sunkės iki maždaug m1,m1,-m2,m1,m2,m1,m1. Paprasta ir lengva. Bet kai prisideda dar specialiosios galios, kurių valdymas akivaizdžiai pritaikytas konsolėms... Kur kas patogiau naudoti valdymo pultelį, bet tada į areną žengia Ji — Kamera. Neaišku, ar tai yra klaida, ar kūrėjai stengėsi sukurti kuo tikslesni kryžiuočių (na gerai, tamplierių) šalmo emuliatorių. Jei visgi tai yra nepritvirtinto šalmo emuliatorius, tai sveikinu kūrėjus — jiems pavyko. Kamera visiškai nenuspėjama. Ji sukinėjasi į visas puses, dažnai iš baimės pasislėpdama už kampo arba didesnio stulpo tuo metu, kai jūsų veikėją talžo eilinis saracėnas, ir matosi tik orą skrodžiantys ašmenys bei vaizdo efektai. Ji kliūna visur, kur tik gali. Jeigu vieta nesvarbi, tai kamerą galite sukti 360 laipsnių kampu, kur tik

norite ir kaip tik norite. Tačiau jei einate per tiltą, nutiestą per bedugnę, galiu lažintis, kad pirmoje kelio pusėje kamera klusniai seks iš paskos, paskui be įspėjimo nuplauks į kairę, nes užklius už tilto turėklo, tuo metu bandysite pasukti ją į dešinę — ji griežtai atsisakys ir tai padarys tik tilto pabaigoje, kai jūs jau galvosite, kad ją perpratote. Nematomo operatoriaus buvimas stipriai jaučiamas ir itin nemalonus, ypač kai jis užstringa kur nors tarpduryje ir filmuoja mūsų herojų, nubėgantį tolyn. Vėliau, prisiminęs, kad liepta filmuoti iš arčiau, staiga puola vytis.



Kartais erzina ir paprasti, nelogiški dalykai. Kiekvienoje žaidimo arenoje galite rasti bent po dvi skrynias. Itin keistai atrodo elgeta, stovintis prie vienos iš tų dėžių (neužrakintos jos, neužrakintos) ir prašantis išmaldos. Vargšas. Atidarom dėžę, o joje — juodasis perlas... Hmm... Čia to elgetos atsargos juodai dienai?..

Tame pačiame mieste Paulis tik įeidamas galvoja (jo mintis dienoraščio forma rašo mums ekrane), kad čia, požemiuose, slepiasi kažkas baisaus ir „tai" rasti bus labai sunku. Visi kanalizacijos dangčiai kilnojasi ir iš jų sklinda riaumojimas... Kaip manote, kaip patekti į tuos požemius? Atidaryti, pakelti dangtį ir nusileisti žemyn? Ne! Ką jūs! Kad tai įvyktų, reikia būti suimtam, patekti į kalėjimą ir keliauti per visas kameras ir kilometrus kankinimo salių. Beje, niekaip nesupratau, kam reikalingos koridoriuje pakeliamos grotos, jeigu iš jų abiejų pusių yra jungikliai, pakeliantys tas grotas. Mistika ir tiek. Ar dar reikalingi dekoratyviniai elementai? Žinoma, galima ir nesigilinti į tokias smulkmenas, juolab, kad žaidimas lyg ir nepretenduoja į pernelyg realistinį.

Dar vienas įdomus momentas — Paulis nieko taip nebijo kaip vandens. Tikrai. Nei ugnis jo taip neveikia, nei pragaro demonų ordos nepadaro tokios žalos. Tiesą sakant, tai (po kameros) erzino labiausiai. Štai pabandykite žaidimą pradėti nuo piratų tvirtovės puolimo. Atsiduriate ant medinio tilto, kur įkristi galite, o išlipti ne. Ne, nes vos tik pėdos paliečia vandenį, Paulis sumauroja ir krenta negyvas. Hm. Šokas? Ko gero, nes gylis turbūt ne aukščiau kelių. Pradžioje buvo juokinga, bet kai žaidimą pradėjau 3 kartą, jau nesijuokiau. Ir ne vien dėl to, kad kiekvieną kartą įžangą tenka privalomai žiūrėti („skriptinių" scenų prasukti neįmanoma), bet ir dėl to, kad pradžioje žaidimo išsaugoti negalima. Galima tada, kai prisikaupia pakankamai išsaugojimo taškų — juos gaunate, įveikę priešus. Tiesa, vienur kitur yra sukurti saugūs distiliuoti pliažai, kur riteris gali pasilakstyti ir pasiturkšti.



Atrodo, dar daug visko būtų galima vardinti ir vardinti, pavyzdžiui, smulkias kūrėjų klaideles, nes išbaigtumo žaidimui trūksta. Tačiau, vos tik nugalėjęs visas kūrėjų paspęstas pinkles, apsidairai ir... žaidimas jau pasibaigęs. Trumpokas, net ir veiksmo žaidimo tipui, nekalbant apie bet kurį nors kiek save gerbiantį RPG. Taigi, nuvilsiu jus, tačiau trys pradinės žaidimo lokacijos iš esmės ir yra visas žaidimas. Hm. Taip, yra „slaptos" salos, tačiau jos nedidelės, ir jūs tikrai per daug ilgai neužtruksite jas nagrinėdami. Be to, jos juk neprivalomos. Taigi taigi... Jau geriau žaidimas būtų pasirodęs kaip originalaus KoTT papildymas, o ne tęsinys. Žinoma, jis nėra visiškai pilkas, yra ir keli įdomūs nuotykiai, tačiau tai mūsų per daug neįtrauks.

Sužaidęs šį žaidimą, taip ir lieki susimąstęs — ką kūrėjai norėjo pasakyti? Kokiu tikslu išleistas toks nepilnavertis tęsinys? Keista, bet įtariu, kad kitais metais vėl susitiksime su Pauliumi, jau slegiamu 6 dešimtmečio naštos, bet tvirtai laikančiu kalaviją. Vis tiek priešai nemato, kas juos muša, užsidėjęs tą kibirą ant galvos. Tik šį kartą galbūt žaidime bus įterpti strategijos elementai, pavyzdžiui, reikės pasistatyti ordino šventyklą, kurioje, surinkus iš priešų iškritusiais resursus, bus galima gaminti paprastus ordino kareivius... Galbūt čia bus dar kas įdomesnio, pavyzdžiui, mūsų riteriui duos arklį, tarną ir rūmus... Na, bent jau ginklanešį, jeigu rūmų neduos. Juk fantazijos galimybės beribės... PC

PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	**7.0**
Tas pats KOTT, tik vieta kita.	
GRAFIKA	**7.0**
Grafika atsilikusi kelias metais, bet poligonai per daug nekyšo.	
VALDYMAS	**5.0**
Siaubingas ir nepatogus.	
GARSAS	**7.5**
Tiek fonas, tiek ir bendri garsai standartiniai, žaidimui netrukdo	
SIUŽETAS	**5.0**
Keista, bet jis yra. Tiksliau - jis norėtų būti, tik klausimas ar reikia.	
Visomis prasmėmis nepabaigtas produktas, skirtas arba pamišusiems kryžiuočių gerbėjams arba tiems kurie miršta iš nuobodulio, ir neturi ką daugiau veikti.	**GALUTINIS 6.2**

ŽAIDIMO DOSJĖ

„25 To Life“	
www.25tolife.com	
KŪRĖJAS:	„Avalanche Software“
LEIDĖJAS:	„Eidos Interactive“
ŽANRAS:	veiksmo
DATA:	2006–01–17

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.4 GHz (rek. 2.4 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
VIDEO:	64 MB („Pixel Shader“) (rek. 128 MB)
HDD:	2.5 GB

NUOMONĖ

Nėra jokios priežasties pirkti šį žaidimą. Vieno žaidėjo režimas nuobodus, įprastas ir greitai užmirštamas. „Multiplayer“ kiek geresnis, tačiau daugiau dėl jo galimybių, o ne paties „geimplėjaus“. Šiam žaidimui tikrai reikėjo kažkokio unikalaus judėjimo, pavyzdžiui nardymo, ridenimosi ar sudėtingesnės prisidengimo mechanikos. Toks koks yra, visas žaidimas susideda iš bėgiojimų link priešų ir vilties, kad į juos iššausite daugiau kartų, nei jie į jus. „25 to Life“ yra tiesiog prastas produktas, rodos, „suklijuotas“ griežtai siekiant pagaminti „gangsterinį“ žaidimą, kurie parduodami dideliais kopijų kiekiais.

Charles Onyett, „IGN“

„Online“ reitingų vidurkis – 46 %

YO NIGGA

Garsiųjų ir labiausiai lauktų žaidimų leidybos karštligė praėjo kartu su šventėmis. Dabar pasirodo… visi kiti. Nors nemažai žmonių laukė reklamuotojo „25 To Life“ ir daug iš jo tikėjosi, tačiau kažkoks Amerikos gubernatorius uždraudė žaidimą gimtojoje valstijoje, taip dar labiau pakurstydamas aistras ir kartu reklamuodamas jį.

RAW

Siužetas. Siužete galime stebėti visą stereotipų rinkinį. Pirmiausia, juodaodžiai herojai. Prieš kurį laiką Amerikoje pradėta kampanija dėl lygių juodaodžių teisių atnaujinimo (čia kaip pas mus — tai šimtmečio senumo indėlius grąžinti, tai dar senesnes žemes, namus). Į vieną pastabą, kad kai kur jau per daug jiems leidžiama, kartą buvo atsakyta, kad „ilgai lenkus lazdą į vieną pusę ir norint, kad ji išsitiesintų, tenka ją lenkti į priešingą“. Na, ir lenkia… Kur gali ir kiek gali. Bet nekalbėkime apie pašalinius dalykus, kadangi „25 To Life“ turime juodaodį nusikaltėlį Andre Frensį, pravarde „Freeze“, kuris lyg ir turėtų būti „savas bičas“, kankinamas tokių pačių problemų, propaguojantis artimą gyvenimo būdą ir pripažįstantis panašius nesklandumų šalinimo metodus. Deja, taip nėra. Galbūt Amerikoje, kur kitokia, savotiška kultūra, tautų ir rasių maišalynė… Pas mus kitaip. Kitas herojus — juodaodis policininkas Lesteris Viljamsas, visomis išgalėmis kovojantis su blogybėmis pačiais rimčiausiais kietų vyrukų metodais ir faktiškai nesiskiriantis nuo savo analogo priešingoje stovykloje. Grietinėlės į kavą turėtų įpilti kitos „spalvos“ Viljamso porininkė Marija Mendoza (iš visko sprendžiant, lotynų Amerikos atstovė). Dar vienas stereotipas, kaip gi be to.

„Savas bičas“ Frensis, žinoma, nutaria „parišti“ su nusikaltėliais, bet tie taip paprastai nepaleidžia bendro ir paima įkaitais Frensio žmoną bei vaiką. Turbūt dėl to, kad Andre turėtų rimtų priežasčių tolimesniems koviniams veiksmams… Ir šiaip graudžioji tema niekada netrukdo. Tiesa, pasitraukti Andre (antras po boso žmogus gaujoje) sugalvoja todėl, kad jo mažylis sūnus neitų tėvo pėdomis ir netaptų nusikaltėliu. Sekant geriausiomis siužetinėmis tradicijomis, atgailaujančiam nu-



PAKAITOMIS LEIDŽIAMA ŽAISTI TAI UŽ GANGSTERĮ, TAI UŽ POLICININKUS

XBOX PlayStation 2 PC CD-ROM 16+



KIEKVIENA ERDVĖ „25 TO LIFE" APRIBOTA, IR GANA SMARKIAI



sikaltėliui pagalius į ratus kaišioja geras jo draugas, vadas Šonas Kalderonas. Taigi, Andre gelbėja savo artimus žmones, šluodamas nuo kelio ir policininkus, ir banditus, o Lesteriui su Marija vienodai rodo, kuris banditas „tikras", o kuris mėgina pasitraukti... Tiek linksmybių.

Diegimas. Pirmoji vieta, kuri užkniso, buvo žaidimo diegimo procesas. Progreso eilutei rodant maždaug tris ketvirtąsias viso ilgio, vizualus progresas sustoja. Pasipila koks milijonas smulkių „failiukų", kurie intensyviai apkrauna kompiuterį, tačiau diegimo procentas tarsi stovi vietoje. Nežiūrėjau į laikrodį, bet visas reikalas užtruko maždaug pusvalandį. Bala nematė, tai vienkartinis dalykas, žaidžiam.

Meniu. Grafiti, šriftai, kurie, jau savaime suprantama, priskiriami juodaodžiams paišytojams. Laviravimas tarp rimto „banditiškojo" žaidimo ir nerūpestingo (bent jau iš pažiūros) „kietų" vyrukų gyvenimo stiliaus privertė kūrėjus paruošti tokį pagrindinio meniu apipavidalinimą (tas pats ir žaidimo procese), kuris neatrodo rimtai, tačiau įvykiai klostosi tikrai ne „teletabių" lygiu.

Žaidimas. Kiekvieno lygio pradžioje papasakojama trumpa istorija, nurodomi pagrindiniai ir papildomi tikslai. Neatlikus papildomų, misija laikoma atlikta, ir prie neįvykdytų punktų paliekami bjaurūs raudoni ženklai... Jei labai patiko žaidimas ir norite įvykdyti visas užduotis, galima lygį peržaisti iš naujo. Galima peržaisti net ne paskutinį, o senesnį lygį, tiesiog reikia jį išsirinkti sąraše, ir bus pateikta informacija, kas neatlikta.

Įsirašyti eigoje neįmanoma, todėl jei nepasisekė, teks pradėti nuo paskutinio kontrolinio taško, kuriame ir atliekamas automatinis įrašymas.

Siūlomi sudėtingumo lygiai: „Easy", „Normal", „Hard" ir „OMFG!". Lengviausio nesiūlau net naujokui.

Pakaitomis leidžiama žaisti tai už gangsterį, tai už policininkus. Turbūt dėl to, kad neužmigdytų monotonija, nors iš principo didelio skirtumo nėra, išskyrus tai, kad šaudyti reikia kitus tipus, ir policininkai negali imti įkaitų, tačiau vaduoti juos gali. Beje, išlaisvinimo procesas — iš toli nušauti nusikaltėlį, nenužudant įkaito — pakankamai sudėtingas (jei išvis įmanomas). Apeiti iš užpakalio ir nušauti nenaudėlį kartais pavyksta, tačiau dažniausiai apsikabinusi porelė spėja suktis. Pats patikimiausias būdas — eiti į priekį, priimti kelias kulkas ir iš arti įsegti porą „suvenyrų" pagrobėjui į kaktą. Taip, taip, porą! Vienos kulkos į kaktą neužtenka. Gajūs, bjaurybės, kaip ir mūsų herojai. Žinoma, atsidūrus salėje su būriu įniršusių žudikų, nepatartina stovėti vietoje ir šaudyti, tačiau mažesnes kompanijas šitaip įmanoma įveikti. Gangsterius reikėtų pagirti už drąsą. Eina tiesiog prieš kulkas, nieko nebijodami, nors žino, kokie taiklūs mūsų herojai.

Veiksmas vyksta uždarose erdvėse. Jei atsidūrėte gatvėje, tai dar nereiškia, kad klajosite, kur akys veda. Kiekviena erdvė „25 To Life" apribota, ir gana smarkiai. Vienintelis tokios zonos praplėtimas — dūžtantys langai. Tada galima įlipti pro langą į butą ir aptikti tįsantį diedelį. Nesuprassi — girtas ar nualpęs. Faktas tik, kad klonuotas, nes voliojasi vos ne kas antrame bute. Taigi, tose uždarose zonose blaškosi (arba rymo) gauja priešų, su kuriais geruoju susitarti tikrai nepavyks, reikia juos naikinti.

Žaidime yra gausus ginklų pasirinkimas, reikia tik pasiimti mieliausią ir tinkamiausią. Žinoma, ginklai įgyjami, pradžioje turėsime tik keletą. Nušovus priešą, galima paimti jo ginklą. Papildomai herojai nešiojasi granatas, kurios metamos atskiro mygtuko paspaudimu.

Kalbant apie judesius, tiek herojai, tiek priešininkai pakankamai nerangūs, judesiai kampuoti. Užstrigę už kitų veikėjų, kartais ima trūkčioti. Nervai turbūt. Pasigedau naujuose žaidimuose jau įprastu tapusio šuolio griūnant į šoną ir šaudant tuo pat metu. Vietoje to, mūsų didvyriai nevikriai bando bėgti į šalį. Tinkamose vietose galime atidaryti duris (spyriu, kaip tai daro kieti vyrukai arba kaimyno vaikai), užlipti kopėčiomis, perlipti sieną ir t.t. Paprastai tokius veiksmus aktyvuoja dešinysis pelės mygtukas. Iškart gal kiek neįprasta, tačiau gana patogu. O herojų ir pačiam norisi nušauti, kai maigai klaviatūrą ir stebi, kaip jis tingiai lipa per tvorelę, nebodamas intensyvaus apšaudymo.

Pasibaigus naudojamo ginklo amunicijai, Frensis ar Lesteris toliau atkišę vamzdį spragsi gaiduku, nesusipranta patys, kad laikas keisti apkabą. Ginklų užtaisymas vyksta pakankamai nerimtai: paspaudus atitinkamą mygtuką, amuniciją rodančiose zonoje prabėga geltona juostelė, labiau tinkanti vaikiškiems (tipo „Ray-

man") stiliaus žaidimams. Kai ji užsipildo, vėl matome pilną šovinių skiltį.

Galima nesistengti kreipti dėmesį į logikos klaidas, bet jos pernelyg lenda į akis. Gatvėse, šiukšlynuose pilna pristatyta prabangių muzikinių centrų (na tų, kur juodaodžiai nešiojasi ant peties arba, pasistatę ant žemės, strikinėja pagal hip hopo ritmus), kurių paskirtis viena — priėjęs dešiniu klavišu gali įjungti kitą dainą. Pakankamai sąžiningi žmonės ten gyvena, jei aparatūros dar neištąsė... Visi centrai, beje, panašūs vienas į kitą, kaip du vandens lašai. Klonai. Tik šiuos klonuoti lengviau, nei aukščiau minėtus tįsančius diedelius. Toliau. Ar logiška, kad žmogus, siekiantis nutraukti nusikaltėlio gyvenimą, įkaitais ima bet kokį nekaltą praeivį gatvėje? Jau nekalbu apie vieno žmogaus siautėjimą tarp pulko ginkluotų priešų. Prie to mus pripratino kiti žaidimai. Priešas meta padegamojo skysčio butelį, jūs sėkmingai išsisukate, ir staiga... visas liepsnojate! Suprantu, kad dūžta, aptaško, uždega, bet gi ne iškart tokia skaisčia liepsna, kaip Sąjūdžio klestėjimo metu. Paleistas įkaitas nebėga šalin, o suklupęs kažką burba po nosimi. Poterius greičiausiai. Koks besiblaškantis žmogelis, visąlaik kartodamas tą patį užkeikimą, vis bėgioja pro šalį. Priešas pabėga į šoną, iššauna, vėl grįžta, iššauna, vėl bėga į ankstesnį tašką. Tenka nušauti, kad nesikankintų. Žinoma, šiuo atveju, priekaištai DI, o ne logikai. Na, gal DI logikai. Beje, jei akiplėšiškai kartu su paimtu įkaitu brausitės pirmyn, kitas pakeliui klūpantis miestelėnas labai gražiai slysta šaligatviu. O va, pralįsti pro duris, apsikabinus įkaitą, kai kada problematiška.

Grafika. Na, kokia ten grafika... Menka detalizacija, kampuotumas, neišvaizdžios tekstūros... Šūviai palieka gerai įžiūrimas žymes sienose, tačiau šiukšlinės, atrodo, pagamintos iš nežemiškos kilmės medžiagų... Judesiai, kaip minėjau, nesklandūs, kampuoti. Modelių itin mažai. Visur trainiojasi tie patys veidai, tos pačios figūros. Tas nelemtas diedelis vis nusitašo, nepaisydamas paros meto







ar vietovės... Jau dėl to, kad lavonai dingsta (ne kitaip, kaip ateivių eksperimentų „dėka"... Pikti žalieji žmogiukai visur), po pusę galvos prasmenga laiptuose, nė nesikabinėsiu. Reikia paminėti laiko sulėtinimo efektą. Ne, jūs jo nepanaudosite, tiesiog jis „įjungiamas", kai herojų nužudo. Tada didvyris, skambant fatališkai gaidai, lėtai lėtai susilanksto (arba išsitiesia, priklausomai nuo scenos) ir apsipila krauju. O geriausia, kad po intensyvaus susišaudymo, tokiu atveju dažnokai iš kažkur atbėga juodas žaliūkas su beisbolo lazda rankoje ir ima juodai lupti negyvėlį. Na, nekenčia jis stipriai. Nekenčia.

Garsas. Kas labiausia įsiminė, tai daugybę kartų sodriu tipišku juodaodžio balsu kartojami „f**k", „m*******er", „yo" ir kiti tam tikrai „civilizacijai" būdingi žodeliai. Na, turbūt nuo to banditas labiau banditiškas atrodo. Svarbiausia, kaip viename filme Chrisas Takeris mokė Džekį Čaną, kad „yo" reikia sakyti iš širdies.

Žaidime groja ir dainuoja labai daug garsenybių: 2Pac, „MDX", „Public Enemy", Xzibit, „Geto Boys" ir kt. Visa bėda, kad nei aš juos žinau, nei mėgstu. Muziką teko pritildyti beveik iki minimumo... Bet reikia pripažinti, jog žaidimo atmosferai, jos veikėjams ir gyvenimo būdui tinkamesnį foną rasti būtų sunku.

Multi. Galbūt kiek daugiau įdomumo ir gyvybės žaidimui sugebės įnešti daugelio žaidėjų režimas. Galbūt... O jame net keturi režimai. „War" leidžia žaisti policininkams prieš nusikaltėlius — tai klasikinis „deathmatch". Laimėtojas nustatomas pagal surinktus taškus. „Raid" reikia surasti nusikaltėlių slėptuvę ir viską grąžinti į nurodytą tašką. „Robbery" nusikaltėliai turi įsigauti į saugomą patalpą, paimti reikiamus daiktus ir juos nugabenti į bazę. Paskutiniame, „Tag" režime, taškai renkami kas kelias sekundes, priklausomai nuo kontroliuojamų vietų skaičiaus. Laimi taškų limitą pasiekusi komanda. Taip pat laimėjimas užskaitomas automatiškai, jei viena komanda kontroliuoja iškart visus 5 taškus.

Viskas. Žaidimą patarčiau pirkti nebent kokiam juodaodžiui, tamsiose tarpuvartėse apiplėšinėjančiam žmones ir svajojančiam tapti nusikaltėlių gaujos bosu. Nors ne... Yra dar viena galimybė. Jeigu jūsų draugas nusipirko „25 To Life", spėjo juo „pasidžiaugti", o jūs neturite Interneto, neskaitote knygų, mirštate nuo žaidimų alkio, tada be jokio sąžinės graužimo galite pasiskolinti šį „šedevrą" ir paišdykauti vakarą ar du. Aš pasakiau. Hau. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**6.0**
Grafiti, negrai, gta.	
GRAFIKA	**4.6**
Galvos sienose, keistas judėjimas.	
GARSAS	**4.0**
Muzika atitinka temą, bet visiškai neklausoma...	
VALDYMAS	**6.2**
Pusė bėdos, blogiau su judėjimu.	
ĮDOMUMAS	**5.6**
Bent jau pakaitomis už abi puses.	
„Nepakartojamas" žaidimas.	**GALUTINIS 4.6**





KOKS KAUBOJUS BE SAVO ŽIRGO?

Visų pirma, pradėjus žaisti, atrodo, jog naudoju nevykusį kažkokios konsolės emuliatorių, o CD–ROM'e sukasi PS2 diskas... Taip, tai vienas iš tų žaidimų, sukurtų konsolėms ir nevykusiai perkurtų „Windows“ sistemai. Apskritai, jis man kažkuo „dvelkia“ Tonio Pro „skater'iu“ (pasidomėję jo kūrėjais, manau, viską suprasit ;)). Ir dar prisipažinsiu, galbūt tai nėra pats trumpiausias žaidimas, koks tik yra sukurtas, nors man asmeniškai tikrai neteko žaisti trumpesnio... Bet man jis patiko!

ŽAIDIMO DOSJĖ

„GUN“	
www.gunthegame.com	
KŪRĖJAS:	„Neversoft“
LEIDĖJAS:	„Activision“
ŽANRAS:	veiksmo
DATA:	2005–11–18

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.8 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	32 MB (Hardware T&L)
HDD:	2.8 GB

NUOMONĖ

GUN ne tik pateikia mums ganėtinai šviežią ir neišnaudotą temą, bet ir sumaišo „geimplėjaus“ stilius bei įveda statistikos ir inventoriaus sistemą, suteikiančią šiek tiek laisvės veikėjo paruošimui. Papildomų kvestų sistemos gan blankios ir greit tampa besikartojančios, tačiau aš vis tiek džiaugiuosi turėdamas jų atveriamą laisvę bei suteikiamas statistikų padidinimus. Žinoma, žaidimas trumpas, tačiau paimkite bet kurį įprastą nusiskundimą apie šiuolaikines trečiojo asmens šaudykles, ir GUN jį švariai apeis.

Jamie Madigan, „GameSpy“

„Online“ reitingų vidurkis: 78%

DIESEL

Tik įjungus žaidimą, į akis krito tai, jog kažkas jame nebaigta. Žinoma, iš pradžių pastebėjau grafikos klaidas (nes jas lengviausia pastebėti), šiek tiek vėliau dėmesį atkreipiau į kameros darbą, na, o galiausiai pirštai prie valdymo taip ir nepriprato.

Bet gal nėra taip blogai, kaip atrodo? Sakau atvirai — tikrai ne. Jau nuo pat pirmų misijų, žaidimo atmosfera, scenarijus ir veiksmas man labai patiko, ir tos nežymios klaidelės, aišku, kartais ir patampančios nervus, visai išnyko, tiksliau, pasislėpė. Nenorėdamas sugadinti nuomonės apie šį žaidimą, viską, kas jame yra neigiama, sugrūdau į pradžią (kaip jau tikriausiai ir pastebėjote :)), o viską, kas gera, šaunu ir nuostabu, palikau straipsnio pabaigoje, kad užbaigtume šio žaidimo apžvalgą teigiamai ir galbūt nuspręstume jį įsigyti, o ne atvirkščiai.

Taigi, jei iš paveiksliukų dar nesupratot, tai yra trečiojo asmens šaudyklė. Nors panorėję, galit vaizdą perkelti į akių poziciją — pirmojo asmens vaizdą. Tiesą pasakius, pirmo asmens perspektyva čia ne kokia ir ja naudotis, tikriausiai, nė vienam nepatiks, na išskyrus tada, kai prireiks didesnio taiklumo, norint „nuimti“ tolimuosius taikinius... Lakstyti pėsčiomis jums taip pat čia daug nereikės, nes, kaip ir pridera — koks kaubojus be savo žirgo? Taigi, galėsit jodinėt ant savo keturkojo, kad ir po visas apylinkes, ir šaudyt blogiukus, kaip tikri laukinių vakarų herojai.

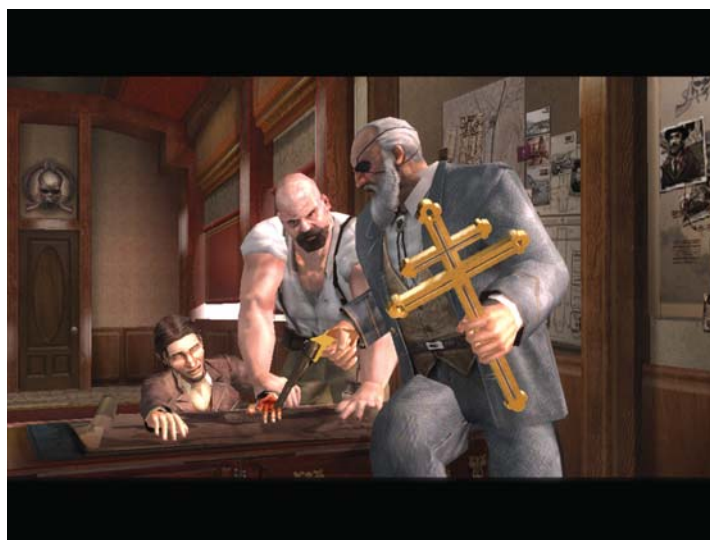


„Neversoft“ labiausiai pavyko atkurti XIX amžiaus Šiaurės Ameriką. Gamtovaizdis gal šiek tiek ir miniatiūrinis, bet spalvingas: uolos, kalnai, dykumos, miesteliai, slėniai, išdžiūvusios pievos, upeliai, ežerai atrodo pasakiškai. Tiesą pasakius, tai labiausiai mane ir prikaustė prie šio žaidimo. Beje, čia dar mūsų laukia visiška laisvė, kaip kokiame GTA (žinoma, tik ne tokia milžiniška, o gaila...). Ypač ją pajusit, kai vykdysit „Side Mission“ užduotis. Perskaitysit įprastą tų laikų skelbimą su antrašte „WANTED“, tada telepatiškai sužinosit, kur yra nusikaltėlis (čia tikrai ne komplimentas žaidimo pusei), užsitaisysit savo šautuvus, ramiai prieisit prie pririšto savo žirgo, užlipsit ant jo ir išjosit iš medinio miestelio į nežinomas dykines „medžioklėn“. Ar nenuostabu?

Ritmingai tauškančios kanopos kietu, sudžiūvusiu gruntu, dulkės dar ilgai nenusės nujotu mūsų keliu; viena ranka laiko žirgo pavadį, kita — šiek tiek kilstelėta, o kepurė, tvirtai užsmaukta ant galvos, saugo mūsų herojaus pakaušį nuo kaitriosios saulės... Ir štai niekšas (iš skelbimo plakato) slepiasi su savo kompanionais toje supleškėjusioje troboje! Kvaili tie jo draugai, aklinai puola ginti savo viršilą, bet argi jie mums varžovai? Greitai iš dėklų ištraukiam du pistoletus ir paklojam niekšus! Kraujo siūlai lyg uodegos pasiveja juos krentančius ant žemės (taip, kraujas išties čia padarytas gerai ir, beje, jo yra DAUG), ir štai belieka vienintelis — jų bosas. Bailys šoka ant savo žirgo ir į kojas! Žinoma, mes jį vytis, o jis atsišaudo, na, ir kaip pridera, nepataiko (o jei ir pataiko — nemirtinai, bet geriau to nesakysiu, nes atrodys netikroviškai). Galiausiai po ne itin ilgų gaudynių blogietis virsta šonan nuo savo žirgo, imdamasis už šviežios žaizdos, perskrodusios jam dešinį plautį, ir nudrimba ant žemės, taip sukeldamas dulkes. Žirgas joja lyg niekur nieko tolėliau ir po akimirkos sustoja, atsigręžia, lyg laukdamas savo šeimininko, nuėjusio nusišlapinti, tik, deja, šį kartą taip nebuvo... Ką gi, savo užduotį atlikome. Ech... už gyvą būtume gavę 5 doleriais daugiau, na, bet gerai, kad apskritai ką nors gausim!

TIK ĮSIJAUČIAU Į SAVO VAIDMENĮ IR ŠTAI SUTINKU PASKUTINĮ BOSĄ!

Gerai, reikia sugrįžti atgal į realybę. Šiaip žaidimo scenarijus yra išties įdomus. Nieko unikalaus, žinoma... bet įtraukiantis. Tik didžiausia bėda ta, jog jis išties yra velniškai trumpas! Prisipažinsiu, tik įsijaučiau į savo vaidmenį ir štai sutinku paskutinį bosą!









Keisčiausia tai, jog jį nugaliu labai lengvai, o po to išnyra kūrėjų pavardės... Negalėjau patikėti savo akimis, bet tai buvo tiesa. Nors ech... ne tokia čia jau ir baisi bėda, jei išvis ją taip galima būtų pavadinti. Toli gražu čia scenarijaus ypatumai nesibaigia. Galbūt mes esame labai išlepinti to „holivudiško“ nemirtingumo ir gėrio triumfo, bet čia viskas bus kitaip... Net keletas scenarijaus vingių mus rimtai šokiruos! Daugiau apie tai nepasakosiu, nes bus neįdomu žaisti ;).

Kalbant apie personažus, jie čia atrodo tikrai įspūdingai: saviti charakteriai, savos ypatybės, trūkumai, manieros ir t.t., o svarbiausia, visa tai iš tiesų „dvelkia“ laukiniais vakarais. Vieni veikėjai su jumis bus žaidimo pradžioje, kiti šiek tiek vėliau, o dar kiti pačioje pabaigoje. Vieni pasišalins, kiti ateis, treti mirs... Išliks tik mūsų pagrindinis herojus, beje, jo vardas yra Colton White. Jį išaugino senas medžiotojas Nedas, kurį išvysite tik pradėję žaisti. Kaip pridera, jis mus apmokys žaidimo subtilybių, netgi sulėtinti laiką, lyg filme „Matrix“, ir taip, žymiai tiksliau prisitaikius, sušaudyt priešus. O po to prasideda visi mūsų kaubojiški nuotykiai. Panašiai kaip ir GTA žaidime, čia bus vietos, į kurias nujoję, gausime pagrindines užduotis, be jų dar galėsime atlikti ir papildomas misijas,— taip užsidirbsim šiek tiek pinigų, už kuriuos „upgreidinsim“ savo ginklus. Žinoma, juos galima ir pralošti, žaidžiant pokerį :).

Ginklus dažniausiai gausime iš bosų ar keliaudami žaidimu. Pradėsim nuo eilinių pistoletų ir užbaigsim galingais „rifle‘ais“ bei „shotgun‘ais“. Be triukšmingų ir galingų ginklų, čia taip pat bus keletas „stealth‘ui“ reikalingų įrankių, na, pavyzdžiui, lankas arba kirviai, peiliai ir pan. Beje, juos mes nešiosimės visada, ir tik priešui prisiartinus pakankamai arti, su dešinės pelės mygtuko paspaudimu nuimsim jam skalpą. Beje, jau rašėme, jog dėl šio veiksmo žaidimo leidėjai „Ac-



tivision“ šiuo metu bylinėjasi su Amerikos indėnų sąjungos atstovais — per daug jiems nepriimtina ir rasistiška pasirodė tai, jog kaubojus gali nulupti skalpą nukautam indėnui. Tiesa, lupti galima ir baltaodžiams, tačiau jų atstovai į teismą nesikreipė.

Kaip ir įprasta tokiem žaidimam, grafika neatrodo įspūdingai asmeniniuose kompiuteriuose. Per smulki rezoliucija iškart išryškina klaidas, taigi jau nuo pat pradžių teko gerokai ją sumažinti ir įjungti „anti–aliasing‘ą“. Visa kita atrodo pakankamai neblogai. Žmonių veidai pakankamai detalūs ir puikiai animuoti, taigi galėsim įžiūrėti ir smulkiausias veikėjų emocijas. Prikibti galima būtų prie pagrindinio personažo bėgiojimo netikroviškumo (vėl kažkur matyta, tikriausiai tas pats Tony Hawk‘as...). Be to, kai jis sustos, mes dar šiek tiek slystelsim, lyg būtume ant slidaus ledo! Kiek žinau, jo ten tikrai nebuvo... ;) Ech, vis dėlto atėjo laikai, kai mes tiesiog trokštame įspūdingų efektų ir kažko neįprasto, bet, deja, čia to tikrai nerasim. Šio žaidimo grafika yra puikus tvarkingai kuklios grafikos pavyzdys (štai toks, mano galva, apibūdinimas jai labiausiai tinka).

„NEVERSOFT“ LABIAUSIAI PAVYKO ATKURTI XIX AMŽIAUS ŠIAURĖS AMERIKĄ

Bandžiau užsukti „Volume“ beveik iki galo, taip pat bandžiau klausytis tvarkingai, t.y. tyliai, bet niekaip negavau jokio įkvėpimo ar įspūdžio. Prikibti irgi prie nieko negalėčiau — tvarkingai kuklus garsas. Žinoma, sakydamas „kuklus“, aš jokiais būdais nenuvertinu jo; kuklus — tai tos linijos pavadinimas, kuri yra nubrėžta tarp nekokio ir tikrai neblogo įvertinimo.

Na, ir išvadą drįsčiau daryti tokią — žaidimas yra geras, bet ne puikus, scenarijus yra įdomus, bet ne „pravirkdantis“, grafika ir garsai yra gražūs, bet ne stulbinantys. Taigi, jei ieškote kažko išskirtinio, galbūt ir nevertėtų leisti pinigus, bet jei norite tikrai pakankamai originalaus siužeto ir „fun“ savaitgalio, šis žaidimas bus kaip tik jums. PC

PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	8.2
Ypač gražiai atrodo pirmieji žaidimo kadrai.	
GRAFIKA	7.4
Tvarkinga ir tiek.	
GARSAS	7.2
Taip pat, kaip ir grafika, ir tiek.	
VALDYMAS	7.0
Ech, kartais nervuoja ta klaviatūra, visgi jis sukurtas konsolėms...	
ĮDOMUMAS	8.4
Be jokios abejonės, tai yra žaidimo koziris.	
Labai trumpi, ganėtinai linksmi, gal šiek tiek kraupoki ir įdomūs kaubojaus nuotykiai.	GALUTINIS 7.9

Pirmoji ataka sulaikyta... Bet toliau bus tik sunkiau. Greitai nutariama atitraukti karius šiek tiek atgal, taip sumažinant ginamąjį plotą. Kadangi priešlėktuvinė gynyba šiandien numuša visus vokiečių lėktuvus, rizikos, kad mus susispaudusius subombarduos, beveik nėra... Štai ir jie!

VIENA DIENA APKASUOSE

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Blitzkrieg II“	
www.nival.com/blitzkrieg2	
KŪRĖJAS:	„Nival Interactive“
LEIDĖJAS:	„CDV Software“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	2005–11–14

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1,0 GHz
RAM:	384 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	2,5 GB

NUOMONĖ

Turėdamas tikro greičio pojūtį ir super detalizuotą „geimplėjų“, „Blitzkrieg 2“ yra ypatingai tvirtas strateginis žaidimas. Ar norite atkurti mūšį būtent tokį, koks jis įvyko, ar tiesiog siekiate pavadovauti Antrojo pasaulinio tankams ir oro daliniams, žaidimas turėtų puikiai tikti. Nors jis ir neišsprogdins RTS žanro, tačiau fanamsir WWII gerbėjams tai tikrai vertingas pirkinys. Žaidimas turėtų ilgam užimti dideliu misijų skaičiumi ir pastoviai besikeičiančiais daliniais, o bet kada galite prisijungti prie kokios daugelio žaidėjų batalijos.
Justin, „WorthPlaying“

Code Cowboy,
„GameZone“

„Online“ reitingų vidurkis – 76%

Antras pasaulinis karas, Antras pasaulinis karas... Ši tema žaidimų pasaulyje naudojama ir naudojama. Daugiausiai atsiranda įvairių šaudyklių, vis skelbiančių, kad šios bus geresnės už praėjusias („Call of Duty“, „Medal of Honor“, „Brothers in Arms“ ir t.t). Rečiau pasitaiko RTS („Sudden Strike“, „Close Combat“). Visgi, jei galima drąsiai teigti, kad Antrojo pasaulinio karo tematikos šaudyklės (kas, beje, tapo vos ne atskiru žanru) greitai žengia tobulėjimo keliu, tai RTS dar vis atsilieka... Ar „Nival Interactive“ sukurtas „Blitzkrieg II“ (toliau B2) žengs didelį žingsnį į priekį? Pabandykime atsakyti į šį klausimą...

QDOOM

Kaip ir pirmajame žaidime, B2 resursų kasimas ar kitoks rinkimas neegzistuoja. Pagrindinis resursas čia — „pastiprinimai“. Galite iškviesti tik tam tikrą fiksuotą jų kiekį. Taip pat dažnai yra apribotas pasirinkimas, ką galite iškviesti. Jei jūs vykdote misiją toli nuo savo pagrindinės bazės, didžiuliai sunkieji tankai iš niekur juk neatvažiuos :). Visgi, pasirinkti visada yra iš ko, ir nuo kiekvieno tokio pasirinkimo priklauso tolesnė misijos eiga. Žaidimas yra padalintas į tris kampanijas: JAV, Vokietijos ir TSRS. Kiekviena iš šių yra padalinta dar į keturias dalis. Kiekviena dalis — tai skirtingas žemėlapis, kuriame jūs renkatės, kurias misijas vykdyti. Įvykdę atitinkamą jų kiekį (nebūtinai visas), jūs galite pasirinkti paskutinę, pagrindinę dalies misiją ir pereiti į kitą žemėlapį. Misijos yra gana įvairios: strateginių taškų užėmimai, miestų uzurpacija, pozicijų gynimas tam tikrą laiką, slaptos operacijos („Commandos“ :)) ir t.t.. Po kiekvienos misijos, jūsų kariniai daliniai patobulėja. Ne tik pagerinamos tokios savybės kaip šarvai, šovinių kiekis, bet atsiranda ir papildomų sugebėjimų (lėktuvai išmoksta skraidyti blogu oru, tankai geriau šaudo judėdami… visai kaip RPG :)). Tai džiugina ir verčia vykdyti visas misijas, ne tik tiek, kiek jų reikia įvykdyti, kad žengtume toliau…

NETVARKINGI IR PER DAUG SKUBŪS VEIKSMAI GALI ATSILIEPTI LABAI NEIGIAMAI

Jūsų valdomų karių įvairovė ir galimybės džiugina ir paverčia B2 neeiline strategija. Jums paklus kelių rūšių pėstininkai (nuo eilinių iki elitinių), tankai, kitos mašinos, pabūklai, bus galima iškviesti bombonešius, kitus lėktuvus. Nereikia pamiršti, kad, pavyzdžiui, elitinių pėstininkų būrį sudaro mažiau karių nei eilinių pėstininkų. Tas pats galioja ir kitiems kariniams vienetams. O jei jau kalbame apie galimybes… Pėstininkai galės mėtyti granatas, priartėję prie tankų; inžinieriai kas apkasus, taisys sugedimus, patys padės ir išminuos minas; aprūpinimo sunkvežimiai tampys po mūšio lauką artileriją, vežios jūsų karius ir aprūpins šoviniais; skirtingų dydžių tankai elgsis visiškai skirtingai — mažesni geriau tvarkosi su pėstininkais ir yra daug manevringesni, bet turi silpnesnius šarvus ir sunkiau „įkanda“ didesniems tankams. Ir čia tik ledkalnio viršūnė… Kūrėjai nepamiršta ir kitų charakteristikų: kulkosvaidis tikrai nedaro jokios žalos tankams, tankai ramiausia pervažiuoja medžius (kas, beje, atrodo labai gražiai), tankų šarvai yra silpniausi jų gale (kaip iš tikro ir turi būti) ir t.t. Taip pat žaidimo meniu aptinkame ir „Encyclopedia“, kur trumpai aprašomi visi žaidime esantys kariniai vienetai ir pateikiamos jų charakteristikos… „Nival Interactive“ tikrai pasistengia, kad viskas būtų kaip galima tikroviškiau ir įdomiau.

Kadangi žaidime nėra renkamų resursų, reikia ypatingai susikoncentruoti ties strategija ir taktika. Netvarkingi ir per daug skubūs veiksmai gali atsiliepti labai neigiamai: jūsų pajėgas sunaikins pasaloje, blogai išdėstyti pėstininkai neatsilaikys prieš artilerijos ugnį, o jūsų bombonešiai skris tiesiai į priešlėktuvinę ugnį ir bus lengvai numušti ir eee… Vienu žodžiu, jei tiesiog bėgsite išskėstom rankom į priešą, jis tikrai nesidrovėdamas jus sunaikins.

B2 naudoja visiškai naują grafikos varikliuką. Palyginus su pirmuoju žaidimu, viskas atrodo daug geriau. Ypatingai džiugina įvairūs sprogimai. Kai sprogsta, tai iš tikro sprogsta! Ir nors









B2 grafika nepasiūlo nieko naujo (be labai gražių sprogimų) ir nėra kažkuo ypatinga, galima drąsiai sakyti — gražu. Visgi neišvengiama problemų... Žaidime, esant ypatingai karių koncentracijai ir vykstant dideliam mūšiui, įvyksta mažyčiai, visiems žaidėjams pažįstami nesklandumai.

Muzika, kaip muzika — nei pridėsi, nei atimsi. Kai jos klausaisi, puikiai derinasi prie ekrane vykstančio veiksmo ir jį papildo, o kai užsiėmęs svarstai, ką toliau daryti (jei tik ji nebūna per garsiai paleista), netrukdo. Visi kariniai vienetai yra puikiai įgarsinti. Vokiečiai įgarsinti gryna vokiečių kalba, rusai — rusų ir t.t. Sprogimai, sugriuvimai taip pat skamba pakankamai tikroviškai. Tik vienintelių vokiečių priešmirtiniai šauksmai antrosios kampanijos pabaigoje jau buvo pradėję įgristi.

„Multiplayer'is" suteikia dar daug papildomų žaidimo valandų. Vienu metu gali žaisti net 8 žmonės. Tik patariu prieš tai opcijose nustatyti, kad grafika būtų šiek tiek prastesnė. 8 žmonės kovoja didžiuliame žemėlapyje — daug sprogimų, daug karinių vienetų, daug visko... O daug visko jūsų kompiuteris gali ir „nepakelti", bent jau maniškis labai liūdėjo, nors „Single Player" laikėsi pagirtinai.

Žaidimas neišvengia ir nė vienoje strategijoje matytos bėdos... Įsivaizduokit: pasiunčiat karius per tiltą, vieni juo eina, kiti pamato, kad tiltas nepereinamas, tad žengia ieškoti kito kelelio. Ir taip būna ne tik su tiltais... Gerai bent tai, kad tokios problemos iškyla gana retai ir nespėja pradėti žiauriai erzint.

Kompiuterinis intelektas veikia „įdomiai"... Kartais negali atsižavėti, kad jūsų varžovas ką tik sugebėjo greitai įrengti pozicijas tavo užnugaryje ir greitai sudoroti artileriją, o kartais tiesiog negali atsistebėti, kaip tavo kompiuterinis sąjungininkas sugebėjo prarasti tą didžiulę tankų diviziją... Ačiū dievui, bet kompiuterinis intelektas dažniausia savo darbą atlieka gerai.

Perėjus visas tris kampanijas ir prisižaidus „Multiplayer'yje", supranti, kad norėtųsi tokių RTS išvysti dar daugiau... Jokių resursų ir kvailų beprasmių veržimųsi į priekį pastačius didžiulę armiją... Jokių rūpesčių dėl kasimo ar bazės vystymo, tik susikoncentravimas ties strategija ir taktika, tik kova. B2 yra puikiai subalansuotas, kupinas įvairovės, geros grafikos ir garso nestokojantis žaidimas, kurį galima drąsiai rekomenduoti kiekvienam gero RTS pasiilgusiam žaidėjui. Rekomenduoju.

Ir tada po dviejų valandų aš pakilau nuo kompiuterio... Mano veide švietė šypsena. Aš laimėjau! Jų buvo daugiau. Jie puolė aršiai. Jų Panzeriai veržliai stūmėsi į priekį. Bet aš juos atmušiau! Ir po truputį, žingsnelis po žingsnelio, kovodamas dėl kiekvieno centimetro, stūmiausi į priekį, kol jų artilerija buvo sutriuškinta, o jų pėstininkai pasileido į miesto gatves... O ten jų jau laukė kulkosvaidžiai... PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	7.5
Na, kol kas nieko ypatingo...	
GRAFIKA	8.4
Gražu, bet iki geriausių dar šiek tiek trūksta.	
GARSAS	8.1
Taip kaip ir turi būti, bet nieko ypatingo.	
VALDYMAS	9.5
Patogiai išdėstyta ir lengvai įkandama.	
SIUŽETAS	9.3
Viskas sudėliota tvarkingai, suteikiama daugybės informacijos apie patį karą.	
Vienas iš giliausių ir daugiausia galimybių suteikiančių RTS šiuo metu.	GALUTINIS 8.9

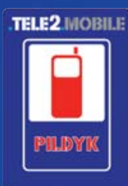


TIK ZOMBIAI NETURI NUOMONĖS...

IŠSAKYK SAVO NUOMONĘ APIE ŽAIDIMUS!

Įvertink norimą žaidimą 10-balėje sistemoje!

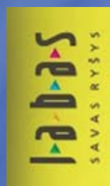
Laimėk 20–ies litų papildymą išankstinio mokėjimo kortelei! (Su nugalėtoju susisieksime)











Nuo kito numerio prie žurnalo recenzijų dėsime ir skaitytojų įvertinimus. Niekur nedings ir senesnių ar nerašytų žaidimų vertinimai, juos taip pat patalpinsime atskirai. Taip bus galima visiems sužinoti kiek skiriasi ar kiek panašios yra mūsų autorių ir jūsų kiekvieno žaidimo vertinimai. Įdomu, ar ne? ;).

**Siųsk žinutę numeriu 1656, rašyk PCK (tarpas), žaidimo pavadinimas, įvertinimas balais ir, žinoma, „nikas“.
Pvz.: PCK Starship Troopers 6,1 rezidentas.
SMS kaina 1 litas.**



**Jau turime šiek tiek žaidimus įvertinusių skaitytojų, taigi pateikiame tarsi antrą TOP‘ą. Priziukas šį kartą keliauja H4umeriui (burtai traukiami atsitiktinai, nepriklausomai nuo atsiųsto žinučių kiekio). Laukiame daugiau balsų!
Pastabos: dedame tik išleistų PC žaidimų įvertinimus. Būsimų ar konsolėms išėjusių žaidimų nedėsime, taip pat nurodykite pilną žaidimo pavadinimą.**

Žaidimas	Balsas	Bendras balas
F.E.A.R	10, tfg-c100	
Age of Empires III	10, Darius	
Painkiller: Battle out of Hell	9,9, Darius	
PoP: The Two Thrones	9,8, Darius	9,65
	9,5, timeris	
GTA: San Andreas	9,4, malka	
Crime Life: Gang Wars	9,4, Zombie	
World of Warcraft	9,1, demoresistance	
Doom 3	9,1, Deivis	
Stubbs the Zombie	9,0, PSY_69	
Postal 2	8,6, Darius	
Need for Speed: Most Wanted	8,5, Darius	
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe	8,1, H4umeris	

„Rayman 3: Hoodlum Havoc“
www.raymanzone.com
KŪRĖJAS: „Ubisoft“
LEIDĖJAS: „Ubisoft“
DATA: 2003–03–24
ŽANRAS: nuotykių

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
CPU: 600 MHz
RAM: 128 MB
VIDEO: 32 MB
HDD: 800 MB

INKVIZITOR



VIVA LE FRANCE!

Kartą vienas prancūzas, nuvažiavęs į Disneilendą, nusipirko Mikimauzo lėlę. Dievino jis Mikimauzą, džiaugėsi juo, lankstė jo rankas ir kojas, kol vieną siaubingą dieną Mikimauzas sulūžo. Prancūzui tai buvo vos ne pasaulio pabaiga. Atsisėdo ant lovos krašto ir, žiūrėdamas į ant žemės tįsantį sudarkytą Mikimauzo „lavoną“, kūkčiojo susiėmęs už galvos: „Nebėra Mikimauzo, nebėra nieko...“.

Toks liūdnas vaikystės prisiminimas kankino prancūzą ilgai ir sopulingai, kol vieną vakarą apsireiškė krikštamotė ir įpūtė informacijos į prancūzo ausį: „Pasauliui nebereikia Mikimauzų, jų ir taip seniai jau per akis, sukurk savo didvyrį ir verslo planą jau mąstyk... Ir, beje, šio sufleravimo galiojimo laikas nesibaigia vidurnaktyje“. Taip tarė krikštamotė ir išplasnojo su visu savo „Chanell“ „kutiūru“ pro duris.

Prancūzui širdis pradėjo plakti, vėl giedra tapo akyse ir, prišokęs prie vaizduoklio savo, ėmė herojų kurti. Nedrąsia ranka jis brėžė: štai čia ranka, čia nosis ir burna, žandai ir kupeta plaukų, čia akys, keliai, pėdos ir kakta, ir visa kita, kas iš tikro turi būt. Bet padaras atrodė per prastai, reikėjo kažkokio staigaus iššūkio ir genialaus sumanymo, kuris žavėtų ne tik autorių, bet ir žiūrovus, reikėjo išmonės iš didžiosios „I“. Bet kas sakė, kad kūryba lengva? Depresija jau beveik buvo pasiekusi kritinį tašką, o galvoje vis dažniau suskambėdavo angelų giesmės, kai netikėtai beprotiškas kūrybos penas smogė savo ir privertė kai ko atsisakyt.





Be graužaties prancūzas spustelėjo „delete“ ir stvėrė senoviškus įrankius. Ėmė drožti su didžiausiu užsidegimu pieštukus, anglis ir dar kažką, ir ant balto popieriaus lapo ėmė greitai keverzoti, kad tik ko nepamirštų. Jis piešė keisčiausią padarą, kokį tik įmanoma įsivaizduoti: be kaklo, bet su galva, su plaštakom, bet rankų nėra, o pilvas sklendi ore be kojų, bet su batais, cha! „Cha-cha, kokia puiki mintis!“ — pasakė sau prancūzas ir šalia portreto parašė — RAYMAN. Taip gimė Rayman‘as, vėliau ir antras, o kad būtų įvairiau, ir trečias, turėjęs anuos du pralenkt kaip vėjas.

Bet viskas tuo nesibaigė. Be herojaus dar reikėjo bendražygių ir niekdarių: piktų, baisių ir pavo-







jingų ir, kas svarbiausia, laaabai juokingų, kad būtų kur akis ganyti ir pasijuokti iš autoriaus išradingumo. Todėl atsirado keisti, juodi ir labai pikti debesėliai — „hudlumai“, kurie, pasislėpę šiaudinėse baidyklėse ir apsiginklavę įvairiausia amunicija, bet kokia kaina siekia įvesti savo tvarką. Ūmų jų būdą netikėtai išprovokavo Globox prarytas tamsos dievas Lums, todėl šitaip susvyravus politinėms blogio pozicijoms, hudlumai nusprendė atkeršyti visiems, kurie bent kiek prisidėjo prie tokios tragiškos Lums lemties.

Viso to, aišku, maža, todėl iš visur išdygsta įvairiausi pasaulio niekšeliai, pasitaikantys Rayman‘o kelyje. Šie priverčia ne tik kvatoti, bet ir nemažai paplušėti, nes jų sugebėjimai kartais pralenkia net vaizduotę. Turbūt įstabiausi yra Ragana su savo puodu ir kuoktelėjęs medžiotojas. Tikri psichai, ir ne kitaip, aiškiai primenantys pasakų karikatūras :). Karikatūriški ir Rayman‘o bendražygiai: Češyro katinas, prarijęs kalbančią musę, ir miniatiūriniai trolius mumius primenantys padarėliai, kartais padovanojantys įvairiausių gėrybių už jų išgelbėjimą.

Rayman‘o pasaulis toks pat nuostabus, kaip ir jame gyvenantys personažai. Be abejo, prie tokio įspūdžio sukūrimo smarkiai prisideda šauni kompiuterinė grafika ir specialieji efektai, kurie net ir šiandien atrodo visai šiuolaikiškai. Kiekvienas lygis yra visiškai naujas ir nematytas, pribloškiantis grandiozine autorių išmone ir siekiais. Vien ko vertas krištolo bokštas, kovų arena ar to pačio pamišėlio medžiotojo namas. Nepakartojama stilistika ir detalių sinchronizacija, veidrodiniai efektai ir stulbinantys tarpiniai lygiai, primenantys žolele pasivaišinusio hipio haliucinacijas, kuomet visas fonas išsilieja į įvairiausius spalvų derinius, spirales ir žėrinčias vaivorykštes, o Rayman‘as, užsirioglinęs ant kažkokios transporto priemonės labiau primenančios snieglentę, čiuožia besikeičiančiais trasos vingiais, rinkdamas kristalus.

Kaip ir daugelyje arkadinių žaidimų, „Rayman 3“ siekiama išlaikyti pastovų ir greitą tempą, todėl nenutrūkstanti įvykių grandinė stumia žaidėją, neleisdama atsikvėpti, kas kartais išmuša iš vėžių. Kartais dėl neapsižiūrėjimo patirti nuostoliai itin skaudūs, tuo tarpu konsolinis išsaugojimo būdas tokioje situacijoje negali neerzinti, kai tenka sudėtingus akrobatinius judesius atlikinėti pavojingose teritorijose, tikintis, jog sėkmė neapleis. Beje, situaciją, kad ir kaip būtų keista, gelbėja energetinių gėrimų skardinės, kurios, suteikusios Rayman‘ui ypatingų galių, padeda užsiropšti ten, kur paprastai būtų neįmanoma. Tuo tarpu generuojant tamprias mechanines rankas, įmanoma trumpinti kelią ar net su dvi-



guba galia pralaužti užtvaras bei įveikti sudėtingesnius priešus. Taip pat yra galimybė naudoti į raketsvaidį panašų daiktą, kurio šaunamąją šerdį galima valdyti kaip nuotolinio valdyto raketą.

Tiesa, žaidimo valdymas nėra aukso vertas. Atsakingais momentais, pamaišantis netinkamas matymo kampas malonumą apkartina, tačiau turint omeny, kokios nesuderintos žaidimų valdymo sistemos pasitaiko šiandien, kentėti tikrai galima, juolab, kad teigiamos žaidimo savybės smarkiai užgožia blogąsias.

Tuo tarpu žaidimo garso kokybė puiki, nors muzikiniam takeliui „crazy“ melodijų reikėtų žymiai daugiau, tačiau personažų įgarsintojai savo darbą atlikto nuostabiai. Ko verti Češyro katino komentarai? O Raganos mekenimai? Pasaka! Subtilus humoras pavergia ir jo norisi vis daugiau.

„Rayman 3“ iš tiesų prilygsta savo pirmtakams ir net juos lenkia. Visoje serijoje išlaikoma skoninga veiksmo, nuotykių ir humoro formulė trečiojoje dalyje sužydi visu gražumu, o stilinga aura iškart paperka išradingumu. Taip, fantazijos prancūzai turi nors vežimais vežk. Ir tokie garsūs hitai kaip „Beyond Good and Evil“, sekantys sėkmės formule, praturtina kartais visai pilką žaidimų pasaulį. Taigi išvada viena! Dabar mes žinome, dėl ko prancūzai yra kitokie nei mes! Prancūziška „paukščių kalba“ niekuo dėta. Juk neveltui „fantazija“ iš F, kaip „France“, todėl puikios fantazijos mes pakylėti, sušukime „Viva Le Fance!“. PC

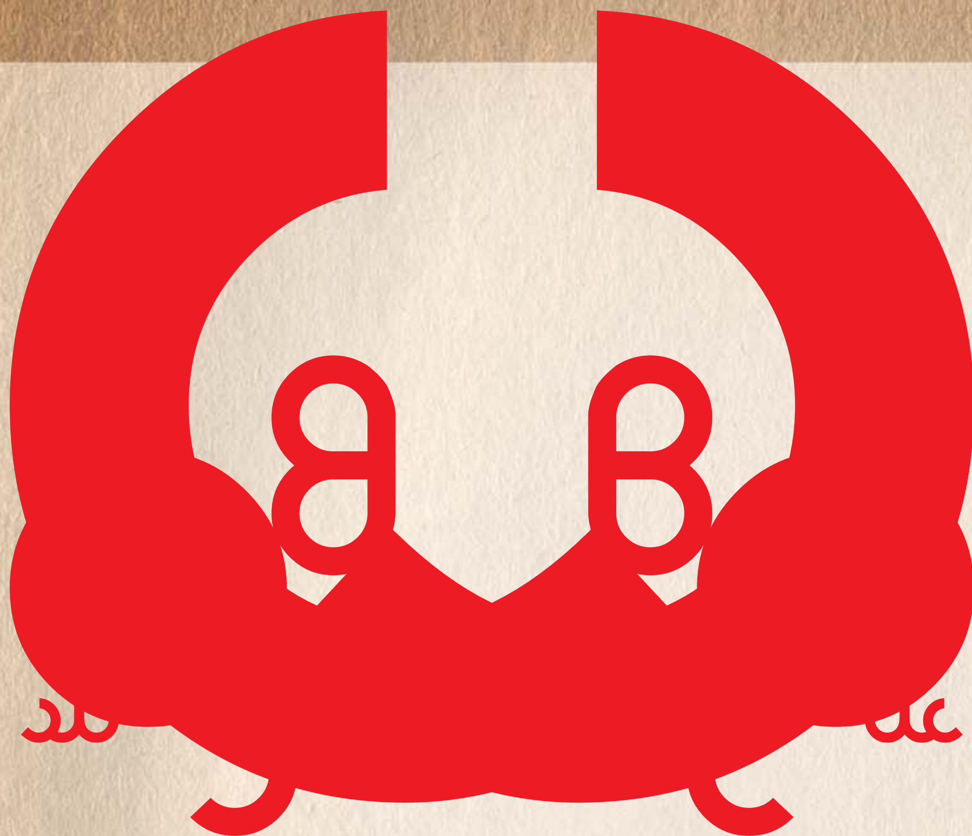






PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8.0**
Rayman, kas gi jo nežino!:)	
GRAFIKA	**9.0**
Fantastiškai tinkanti tokiam fantastiškam žaidimui!	
VADYMAS	**6.5**
Kartais šlubuoja, o ypač kameros darbas.	
GARSAS	**7.2**
Nėra itin įspūdingas, tačiau personažų įgarsinimo tikrai verta pasiklausyti :).	
SIUŽETAS	**8.0**
Šmaikšti istorija apie tai, kaip maži debesėliai gali visai netikėtai tapti chaoso nešėjais.	
Puikus žaidimas, kuris padarė pradžią daugeliui netradicinių žaidimų...	**GALUTINIS 8.0**



Balticoco

BALTIC0C0 muzikos festivalis / medijos laboratorija

2006 03 17 - 19 dienomis, klubas **INTRO**, Maironio 3, Vilnius. www.intro.lt

Festivalyje pasirodys muzikantai ir menininkai:

Chris Clark (Warp, UK), Animals on Wheels (C0C0S0L1DC1T1 / Ninja Tune, UK / CA), Battery Operated DJ (C0C0S0L1DC1T1, UK / CA), Janek Schaefer (Bip Hop / Audio Oh, UK), Tomas Dobrovolskis (LT), RÜT RÜT (LT), Render (Studio.lt), Headandshoulders (Soyamodified, LT), Gvidas (Partyzanai), PB8 (NSG, LT), Gintas K, Jasenka, Ciuta, Frans de Waard (Staalplaat / HO), Wade Walker (UK), Andrew Coleman (UK) ir kiti

Festivalio svetainė internete: www.stereo.lt

BLITZKRIEG 2

Žaidimo metu spauskite ~ ir lange veskite @Password(„Barbarossa“). Tuomet veskite kodus:

Laimėti misiją — @Win(0)
Dievo režimas — @God(0,1)
Dievo režimas ir nukovimai vienu pataikymu — @God(0,2)
Išjungti dievo režimą — @God(0,0)
Karo rūkas — @ChangeWarFog (<0 or 1>)

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Žaidimo metu suveskite „alyenya“. Tuomet spauskite klavišų kombinacijas:

Sumažinti priešo dalinių gyvybę iki vieneto — [Alt] + E
Išvalyti visas įvykių vėliavas — [Alt] + Y
Įvykdyti pirmas užduotis visose akademijose — [Alt] + U
Dalinių matomumas — [Alt] + I
Suklastotas laikas — [Alt] + J
Visi mygtukai ir pelė — [Alt] + F
Laimėti misiją — [Alt] + M

THE SIMS 2 NIGHTLIFE

Žaidimo metu suspaudykite Ctrl + Shift + C ir įveskite vieną iš šių kodų:

Dauguma kodų — help
1000 simoleonų — Kaching
50000 simoleonų — motherlode
Dvynukų gimimas — twinzr2cute
Svečių kvietimas į vakarėlį – intProp maxNumOfVisitingSims [skaičius]

ALIEN VS. PREDATOR

Paleiskite žaidimą su komandine eilute „avp.exe –debug“. Tuomet žaisdami spauskite ~ ir veskite kodus. Kodai veikia tik įdiegus pataisą, suteikiančią žaidimui išsaugojimo galimybę.

Atstatyti grobuonies energiją— gimme_charge
Tapti paskutine ateivio forma — winneroftheonegreatbattleoftheuniverse
Visi ginklai ir amunicija — giveallweapons
Dievo režimas — god
Nematomumas — observer

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Žaidimo metu spauskite Enter ir chat lange veskite kodus:

1000 maisto — forcefood
1000 rūdos — forceore
1000 anglies — forcecarbon
1000 Nova kristalų — forcenova
Nuimti karo rūką — forcesight
Pilnas žemėlapis — forceexplore
Staigios statybos ir tyrimai — forcebuild
Sunaikinti nurodytą priešą — darkside<1-8>
Sunaikinti visus priešus — tarkin
Stipresnės žemės pajėgos — intensify the forward fire power
Greitesnės oro pajėgos — the fighters are coming in too fast
Laimėti misiją — skywalker

SIMCITY 4

Žaidimo metu spauskite Ctrl + X (jei žaidimas su pataisymu, spauskite Ctrl + Alt + Shift + X) ir veksite kodus.
24 valandų laikrodis — stopwatch
Nustatyti dienos laiką — whatimeizit <hh:mm>
Pakeisti miesto pavadinimą — whererufrom <pavadinimas>
Pakeisti mero vardą — hellomynameis <vardas>
Atrakinti visus apdovanojimus — you don't deserve it
Nustatyti padidinimo lygį — sizeof <0-100>
1,000 simoleonų— weaknesspays
Pastatams nereikia galios — fightthepower
Pastatams nereikia vandens — Howdryiam
Perspėjimai — tastyzots
Pradėti įrašymą — recorder
Paversti patarėjus lamomis — dollyllama
Sustabdyti naujienų stulpelį — barstuck
Pėstieji bėga į juos pažiūrėjus — watchmemove

SWAT 4

Su Notepad atsidarykite swat4.ini failą žaidimo kataloge. Raskite dalį [Engine.GameEngine], tada pakeiskite eilutę:

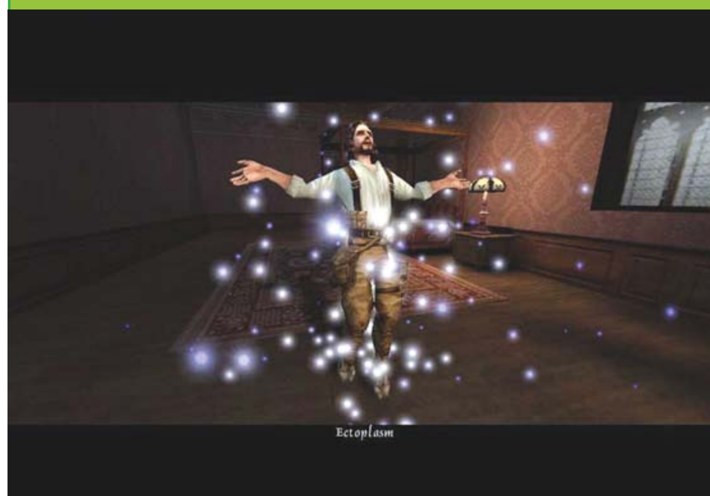
EnableDevTools=False į EnableDevTools=True.
Tada žaidimo metu spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.

Trečiojo asmens vaizdas — behindview <0 ar 1>
Žemėlapio pasirinkimas — open <pavadinimas>
Nustatyti gravitaciją — setgravity <skaičius>
Dievo režimas — god
Nusatyti šuolio aukštį — setjump <skaičius>
Kiaurai sienas — ghost
Išjungti kiaurai sienas — walk

CLIVE BARKER'S UNDYING

Spauskite Tab ir veskite kodus chat lange:

Dievo režimas — eh
Neribota sveikata — satan
Visi ginklai ir burtai — addall
Papildoma šviesa — becomelight <0 ar 1>
Nustatyti žadimo greitį — slomo <1-5>
Nustatyti sveikatą į 9991 — set aeons.patrick health 999
Nustatyti maną į 999 — set aeons.patrick mana 999
Neribota mana — infinitemana <0 ar 1>
Nematomas — invisible <0 ar 1>
Lygių pasirinkimas — start <pavadinimas>
Trečiojo asmens vaizdas — behindview <0 ar 1>
Šuolio aukštis — setjumpz <0-2000>
Skrydžio režimas — flight
Padidinti pasirinkto burto lygį — ampattspell
Nematomas ginklas — renderweapon
Parodyti slaptumo faktorių — showstealth
Parodytį įvykių „trigerius“ — showall



GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

RAINBOW 6

12 misija
Visada pamato sargybiniai. Gal galite duoti patarimų?
Liudas, Kaunas

Pirmiausia prisijunk prie raudonųjų komandos ir, eidamas tuneliais, saugokis laidų. Jei laidai sunkiai matysis, užsidėk naktinio matymo žiūronus. Kai prieisi kambarį, kuriame bus daug į jungiklius panašių objektų, pasuk į kairę pusę ir eik greta sienos, kad teroristai tavęs nepastebėtų. Įėjęs pro duris į kitą patalpą, vėl užsidėk naktinio matymo žiūronus. Nepakliūk į laidų spąstus. Pasisukęs į dešinę pusę, nužudyk teroristą. Toliau neskubėk eiti pirmyn, nes balkone bus dar trys teroristai. Pasilenkęs prisitaikyk ir nužudyk juos. Koridoriuje prieisi kambarį, kuriame bus didžiulė turbina, be jos ir teroristas, kurį taip pat pasisaugodamas nužudyk. Keliauk pro duris, virš kurių nėra jokio ženklo, ir tunelyje sek paskui „NVG", saugokis laidų. Kambario pabaigoje tavęs laukia dar keletas teroristų. Keliaudamas toliau, saugokis laidų spąstų ir žudyk teroristus, kol prieisi prie kito kambario. Nužudęs dar du teroristus, sek paskui draugus. Įėjęs į dar kitą kambarį, nužudyk priešininką ir pagelbėk draugams apsisaugoti nuo priešininkų atakos. Tapęs mėlynos komandos nariu, grįžk į kambarį, kuriame pradėjai misiją, ir pasirink kitas duris. Perėjęs platų kambarį, įeik pro duris į kitą patalpą. Nužudęs teroristą, išeik pro duris. Prieš įeidamas pro duris, pasistenk pasiruošti nužudyti du teroristus skirtingose pusėse. Siūlyčiau naudoti snaiperio ginklą. Nužudęs šiuos teroristus, nusileisk kopėčiomis žemyn ir, praėjęs laidų spąstus, nužudyk teroristą, kuris saugo biurą. Apsisukęs nužudyk dar du priešininkus. Įėjęs į biurą, greitai paspausk jungiklį ir bėk į kairėje pusėje esančių durų pusę. Galiausiai neutralizuok sprogmenį, esantį prie durų, ir misija bus baigta.

STILL LIFE

Chapter V
Kokia seka sudėti skaičius, kad atsidarytų durys?
Rytis, Ukmergės raj.

Jei teisingai tave suprantu, tai tau reikalingas kodas yra 423615.

MAX PAYNE 2

Paskutinė misija
Kaip įveikti Vladimir Lem?
Rytis, Ukmergės raj.

Pirmiausia, Vladimirą galėsi nužudyti tik tada, kai žaidimas tau leis tai padaryti, nes jei tu bandysi jį nužudyti anksčiau nei reikia, tai išsvaistęs visas amunicijos atsargas, nieko jam nepadarysi. Kovos metu labiausiai saugokis jo sprogmenų ir neužmiršk pasipildyti amunicijos atsargų. Tiesiog džiaukis žaidimo pabaiga.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Zoo misija
Ką ten reikia daryti drambliui, prie kurio daug žmonių?
Lukas, Vilnius

Tu turi išsilaikyti ant dramblio ilgiau negu trisdešimt sekundžių.

THE SIMS 2

Ar gali būti namo rūsys didesnis už patį namą?
Eglė, Kaunas

Ne.

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

7 Colloseum
Kaip peršokti tris duobes? Pirma — su spygliais, antra — su ugnimi, o trečia — su spygliais.
Tadas, Panevėžys

Duobę su spygliais peršok įsibėgėjęs. Duobę su ugnimi taip pat peršok įsibėgėjęs, tada liepsna sumažės. Trečiąją duobę taip pat įsibėgėk ir peršok. Šios kliūtys nėra sudėtingos, tačiau turi sulaukti tinkamo momento.

WORMS 4 MAYHEM

Ką daryti, kad sliekai šnekėtų rusiškai, o ne angliškai? Įvestas rusiškas variantas, originalus DVD.
Virginijus, Utena

Kalbą reikia pasirinkti instaliuojant žaidimą. Ko gero, pasirinkote anglišką variantą. Jei instaliuojant negalite perskaityti jokių nuorodų (rusiška instaliacija), reikia per Control Panel>Regional and Language Options Advanced laukelyje nusistatyti Russian kalbą, tuomet instaliuodami viską aiškiai matysite.

OBSCURE

Pastatas apačioje, pradžioje, kai iškart duoda Josha. Merginų tualete šachtos angos neišėjo atidaryti.
Zheelka

Reikia susirasti atsuktuvą. Jis yra silpnai apšviestoje klasėje, antrame aukšte.

TES III:MORROWIND

Ar galit įdėti žemėlapį ir, jei nesunku, surašyti, kas ir kur yra? Galbūt galite įdėti Balmora miesto žemėlapį ir viską, kas aplink? Iš anksto dėkui:)
A.Skibaris, Kaunas

Pilno žemėlapio tikrai neįdėsime, nes jis labai didžiulis. Įdedame Balmora apylinkių žemėlapiuką, kurį galite gauti Vagių gildijoje.

BLOODRAYNE

Paskutinis lygis
Gal galite pasakyti kaip nužudyti Beliarą? Aš į jį šaudau, o jis vis auga.

Reikia taikytis į širdį. Pradžioje, kol jis mažas, sunku tai padaryti nes reikia taikliai nusitaikyti. Naudokite specialų matymą, tuomet geriau širdis matysis. Geriausia tai padaryti kai jis paauga pirmą kartą. Aišku, sulaukus antrojo paaugimo į širdį labai lengva pataikyti, tačiau jau tuo metu jis labai pavojingas.

FALLOUT 2

Nežinau kur ir kaip gauti Super (hardened) Power Armor Mark II. Ačiū.
Andrius Grabauskas, Marijampolė

Na, būtent tokio šarvų pavadinimo neatsekame. Gal turėjai galvoje vienus iš šių:
Hardened Power Armour: gaunamas patobulinus įprastus Power Armour. Reikia susirasti Crocket Hubologist bazėje San Fran ir jam sumokėti 10000.
Advanced Power Armour Mark II: spintelėje kairėje elektrinio labirinto pusėje Enclave vietovėje.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Lygis: The Path Of The Sandwraith
Garden Hall - Past
Problema: Kai užsidedu kaukę ir pamatau Kaileeną kalbančia su ta juodąja mergina,reikia surasti kelią i Throne Room.Per kur eiti?

Eikite pro fontaną, tada stulpu kairėje ant sienos ir peršokite ant kopėčių. Lipkite jomis ant platformos, tada lipkite kitomis kopėčiomis. Peršokite ir vėl užlipkite iki pat viršaus. Šokite ant skersinio dešinėje, kuris atrodo per toli. Siūbuokite ir nušokite ant praėjimo apačioje.
Eikite iki praėjimo vidurio, pažiūrėkite kairėn ir išvysite RavenMan. Bėkite kuria nors siena ir pagaukite virvę, nuo jos ant platformos. Nukaukite RavenMan ir šokite link kopėčių. Nusileiskite ir nukriskite žemyn, bėkite link laiko portalo.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

18 misija
Kaip nugalėti žmogų apdegusiu veidu?

Neeikvokite amunicijos pačiam Blackmore ar pilkiems žudikams. Pradžioje šaudykite paprastus, kad pakeltumėte savo beprotybės matuoklį, tada transformuokitės ir panaudokite super ataką, kad užmuštumėt krūvą žudikų ir pažeistumėt Blackmore. Dabar jį galite vėl surasti ir jam kirsti, durti arba panaudoti daugiau super atakų. Prisiminkite, kad jį galima pažeisti tik esant transformuotam. Kai reikia pasikeiskite atgal į normalią formą, tada kartokite šį procesą kol baigsis mūšis.



T-serija

„Užturbink" savo žaidimą

Neprilygstama kokybė su revoliucinėmis technologijomis.
Ekstremalus kompiuterio spartinimas.







T-serija

TForce 6100-939

Procesorius	AMD Athlon™ 64 FX / AMD Athlon™ 64 AMD Athlon™ 64 X 2 / AMD Sempron™
Lustų rinkinys	GeForce6100 + nForce 410
FSB(MHz)	2G HT
Atmintis	4 x Dual DDR 400
Grafika	Integruota vaizdo plokštė
Garsas	6-CH
Tinklas	10/100 LAN
Jungtys	2 x PCI, 1 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex1 2 x SATA 3Gb/s su RAID
Tipas	Mikro ATX





T-serija

TForce4 U-775

Procesorius	Socket LGA775 for Intel Pentium4 / Pentium D
Lustų rinkinys	nForce4 Ultra SPP+NF 430
FSB(MHz)	1065 MHz
Atmintis	4 x Dual DDR2 567MHz
Grafika	N / A
Garsas	8-CH
Tinklas	10/100 Lan
Jungtys	4 x PCI, 1 x PCI-Ex15, 2 x PCI-Ex1 4 x SATA 3Gb/s su RAID
Tipas	ATX





- Integruotas įjungimo ir perkrovimo mygtukas



- LED diagnostika



- OS-CON elektrolitų kondensatorius



- Atminties įtampos padidinimas





Spartumo indikatorius



CMOS perkrovimo programa



Savaiminio atkūrimo sistema



Atminties įdiegimo testas



UAB „FORTAKAS" www.fortakas.lt
UAB „BMS" www.bms.lt
UAB „KOMPIUTERINIŲ SISTEMŲ CENTRAS" www.ksc.lt
UAB „SONEX KOMPIUTERIAI" www.sonex.lt
UAB „KOMPIUTERIŲ CENTRAS" www.kcentras.lt
UAB „MIKROTESTAS" www.mikrotestas.lt
UAB „FIS" www.fis.lt
LAURO BALSEVIČIAUS ĮMONĖ „ENTIUMAS" www.entiumas.lt
UAB „AUKSA" www.auksa.lt

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

KOVAS

10 AIR TAXI	LENKTYNĖS
10 ANKH	NUOTYKIŲ
10 EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY	STRATEGIJA
10 GUILTY GEAR X2 RELOAD	MUŠTYNĖS
10 SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 2	VALDYMO
10 SWAT 4 - THE STETCHKOV SYNDICATE	TAKTINIS
17 AMERICAN CHOPPER FULL THROTTLE	LENKTYNĖS
17 COMMANDOS STRIKE FORCE	FPS
17 GUILTY GEAR ISUKA	MUŠTYNĖS
17 KEEPSAKE	NUOTYKIŲ
17 L.A. RUSH	LENKTYNĖS
17 LAW & ORDER: CRIMINAL INTENT	NUOTYKIŲ
17 LOCO MANIA	SIMULIATORIUS
17MIDWAY ARCADE TREASURES DELUXE EDITION	RINKINYS
17 MX VS. ATV UNLEASHED	LENKTYNĖS
17 WAR WORLD: TACTICAL COMBAT	VEIKSMO
17 WINX CLUB	VEIKSMO
24 ACT OF WAR: HIGH TREASON	STRATEGIJA
24 DUNGEON LORDS	RPG
24 IRON WARRIORS	SIMULIATORIUS
24 PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY	STRATEGIJA
24 SPECNAZ: PROJECT WOLF	FPS
24 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	RPG
24 THE GODFATHER	VEIKSMO
24 TIMESHIFT	FPS
24 TRACKMANIA SUNRISE EXTREME	LENKTYNĖS
30 EMPIRE OF MAGIC	STRATEGIJA
31 BATTLESTATIONS: MIDWAY	STRATEGIJA
31 CHAMPIONSHIP MANAGER 2006	VALDYMO
31 CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER	NUOTYKIŲ
31 DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE	STRATEGIJA
31 FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS	TAKTIKA
31 ICE AGE 2: THE MELTDOWN	NUOTYKIŲ
31 NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY	RINKINYS
31 OUTRUN 2006: COAST 2 COAST	LENKTYNĖS
31 PAC-MAN WORLD 3	ARKADA
31 RESERVOIR DOGS	VEIKSMO
31 STARSKY & HUTCH 2	LENKTYNĖS
31 TAITO LEGENDS 2	RINKINYS
31 TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER	TAKTIKA
31 TRUE CRIME: NEW YORK CITY	VEIKSMO
31 ÜBERSOLDIER	FPS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

KOVAS

10 LOTR BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
10 EMPIRE EARTH II EXPANSION PACK
10 SWAT 4 EXPANSION PACK
10 SWAT 4 GOLD PACK
10 THE SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS LT
17 BSS EVIL GENIUS
17 BSS THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
17 BSS TRIBES: VENGEANCE
17 CHAOS LEGION (XPLOSIV)
17 COMMANDOS STRIKE FORCE
17 DINO CRISIS 2 (XPLOSIV)
17 FLATOUT (XPLOSIV)
17 FORD STREET RACING
17 JACKED
17 MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT CLASSICS LT-LV-EST
17 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (XPLOSIV)
23 PAC-MAN WORLD 3
23 THE GODFATHER
24 ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
24 ELDER SCROLLS IV: OBLIVION SPECIAL EDITION
30 NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY
31 CHAMPIONSHIP MANAGER 2006
31 ICE AGE 2

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. WORMS 4 MAYHEM
3. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
4. BEYOND THE GOD AND EVIL
5. NHL 2005
6. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
7. F.E.A.R.
8. NEED FOR SPEED: MOST WANTED
9. HALF-LIFE 2
10. THE SIMS 2
11. LINEAGE II
12. CALL OF DUTY 2
13. NBA LIVE 06
14. THE PUNISHER
15. MAX PAYNE 2

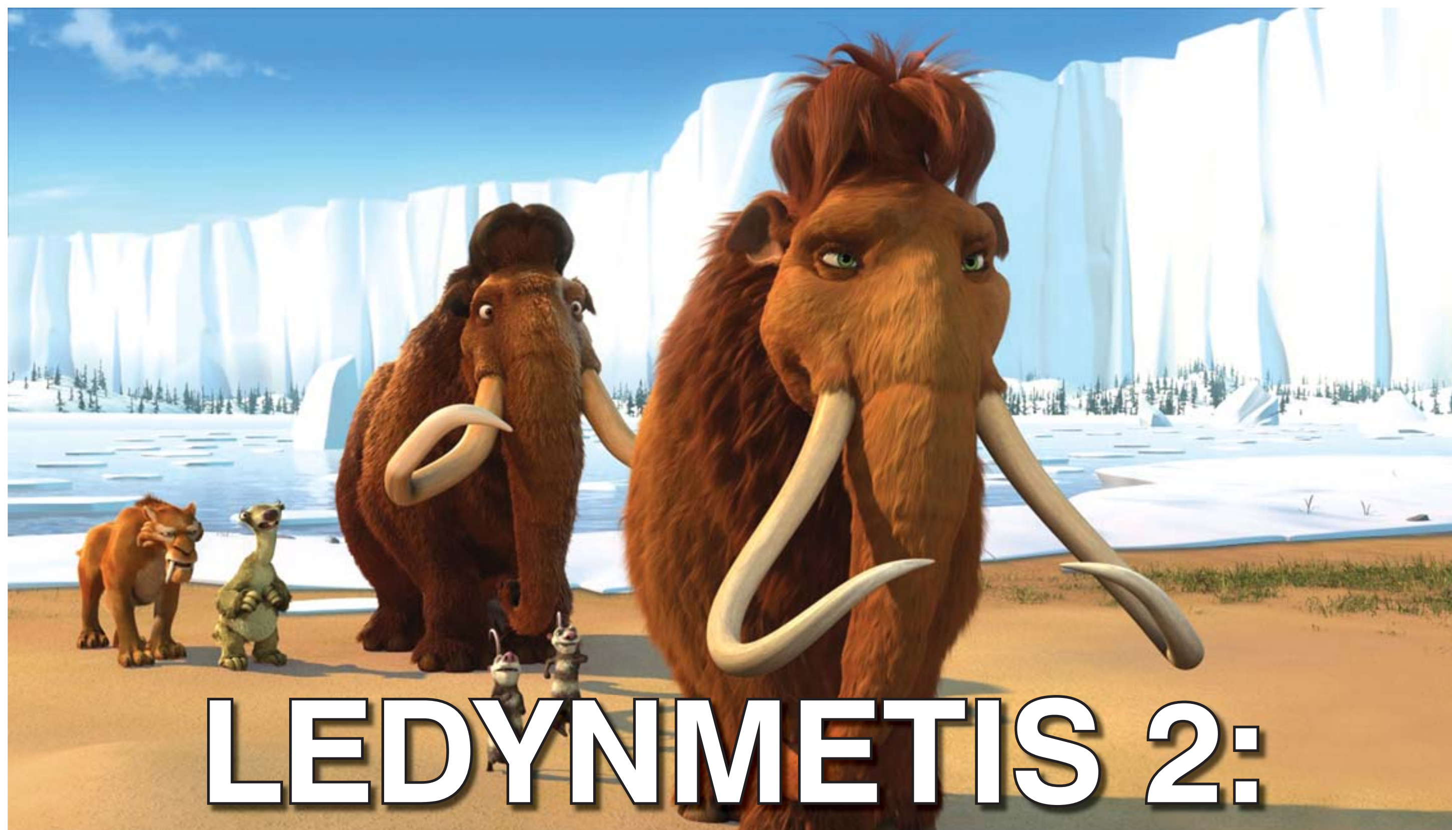
TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1. THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS
2. LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
3. STAR WARS: EMPIRE AT WAR
4. DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE: STORMREACH
5. FOOTBALL MANAGER 2006
6. WORLD OF WARCRAFT
7. TOCA RACE DRIVER 3
8. THE SIMS 2
9. ROME: TOTAL WAR - GOLD EDITION
10. AGE OF EMPIRES 3

GNT TOP 10

1 WORLD OF WARCRAFT
2 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
3 NEED FOR SPEED MOST WANTED
4 THE SIMS 2 NIGHTLIFE
5 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
6 DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION
7 THE SIMS 2 UNIVERSITY
8 THE SIMS 2
9 DIABLO II
10 NBA LIVE 2005



LEDYNMETIS 2: EROS PABAIGA

„ICE AGE 2: THE MELTDOWN“
JAV, 2006
REŽISIERIUS: CARLOS SALDANHA
Herojus įgarsino: Ray Romano („Ledynmetis“, „Simpsonai“), Johnas Leguizamo („Karlito kelias“, „Prezidento sprendimas“, „Fanatas“, „Romeo ir Džiuljeta“, „Išpera“, „Semo vasara“, „Mulin Ružas!“, „Ledynmetis“), Denisas Leary („Tomo Krauno afera“, „Ledynmetis“), Queen Latifah („Čikaga“). Lietuviškai herojus įgarsino: Rimas Šapauskas (mamutas Menis), Arūnas Sakalauskas (įkyruolis Sidas), Dainius Svobonas (tigras Diegas), Džiugas Siaurusaitis (Kresas), Algimantas Dainavičius (Edis), Saulius Bagaliūnas (Tonis Vijurkas), Evelina Kauklienė (Eli), Sakalas Uždavinys (grifas).



Su pavasariu pasitiksime ir super smagaus kompiuterinės animacijos filmuko „Ledynmetis“ tęsinį, kuriame, be abejo, susitiksime senus gerus draugus: mamutą Menį, graužiką Sidą ir kardadantį tigrą Diegą. Pradėjus tirpti ledams, ramaus slėnio (į kurį keliavo praėjusioje serijoje) gyventojai tiesiog mėgaujasi susiformavusiu natūraliu vandens atrakcionų parku ir nepaliaujamai pliuškenasi bei mėgaujasi šiluma. Ir niekam nekyla mintis, kad tai nėra labai natūralu ir gali geruoju nesibaigti. Apie gresiantį didžiulių ledo kalnų virtimo vandeniu pavojų pirmoji susimąsto mūsų herojų trijulė. Tad jiems tenka užduotis — perspėti visus apie galimą potvynį ir patiems išnešti sveiką kailį iš besibaigiančio ledynmečio.

Pagal būsimąjį animacinį filmą, tradiciškai, kuriamas ir kompiuterinis žaidimas. Įdomu tai, kad čia bene pagrindinis vaidmuo teks reklaminiuose abiejų „Ledynmečių“ klipuose bei trumpuose, tačiau labai įsimintinuose pirmojo filmo epizoduose pasirodančiai voverei Skratui. Žaidimas pasirodys visose šios kartos konsolėse ir PC keliomis dienomis anksčiau nei filmas.

„Ledynmetis 2: eros pabaiga“ Lietuvos kino teatruose — nuo balandžio 7 dienos.



PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
lygis/misija:
problema

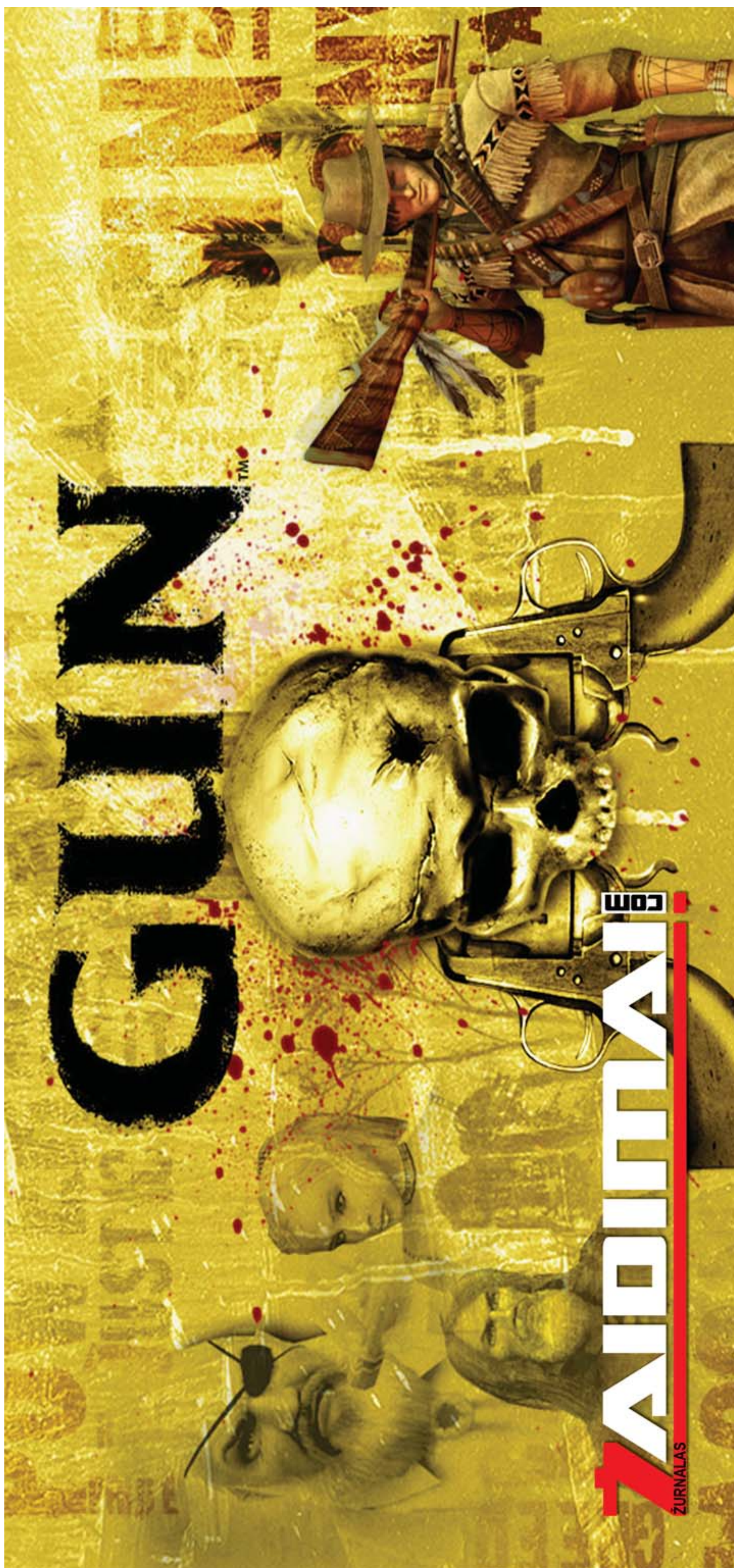
ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Atsakymai į BenQ konkursą

1.
2.
3.

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt



CD TURINYS



Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.



Daugelis piratinių žaidimų, įdiegus pataisas, nebeveiks.

Turime atsiprašyti už kilusius techninius nesklandumus dėl praėjusio numerio atnaujinto CD. Šį kartą dar atidžiau viską peržiūrėjome ir sutvarkėme, tad, viską teisingai suinstaliavus ir pasiruošus, problemų kilti neturėtų. Svarbesnis turinio pakeitimas — daugelio jūsų prašymu, nuo šiol vietoje pataisymų ir žaidimų atnaujinimų dėsime įvairių įdomesnių programų bandomąsias versijas. Pastaba: atidžiai skaitykite nuorodas, instaliuodami programas, nes už galimus nesuderinamumus ir problemas atsakote patys.



CD 1

DEMO VERSIJA — „TIMESHIFT"

Apie šią demonstracinę versiją jau pasakojome praėjusio numerio „Preview" skyrelyje, tad dabar nesikartosime. Tiesiog pasileiskite žaidimą ir valdykite laiką.

Laiko stabdymo ir laiko sulėtinimo filmukai.
Žaidimo ekrano paveikslėliai.

VIDEO

„Auto Assault". Būsimasis daugelio žaidėjų „online" žaidimas, kuriame jūsų herojai ir priešai — įvairių tipų ir „rasių" mašinos. Tai tikras iššūkis MMORPG pasauliui.

„Guild Wars Factions". Populiaraus MMORPG išplėtimas, pristatantis naujas savybes ir galimybes.

„Dungeons & Dragons Online: Stormreach". Visai neseniai pasirodęs naujas MMORPG pagal klasikines „pieštuko ir popieriaus" RPG „Dungeons & Dragons" taisykles.

SHAREWARE

„Guns Girls Lawyers Dollars". Ginklų prekeivio simuliatorius. Galima prekiauti su daugiau nei 400 ginklų sistemų, vykdyti įvairias misijas ir organizuoti šį globalų nelegalų verslą.

„Scorched3D". Pagal klasikinį DOS žaidimą „Scorched Earth" sukurtas strateginis žaidimas, iš pirmo žvilgsnio labai paprastas, tačiau slepiantis savyje nemažai galimybių. Gali žaisti net iki 24 žaidėjų.

TRASH

„Kaspersky Anti-Virus Personal". Viena geriausių antivirusinių programų.

„Recolored". Programėlė, leidžianti nuspalvinti nespalvotas nuotraukas.

„Unlocker". Programa, leidžianti lengvai atrakinti užrakintus įvairių programų ir procesų failus, norint juos ištrinti.



CD 2

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

„CRASHDAY"
Neilga, tačiau leidžianti pajusti džiunglių įtampą demonstracinė versija, kurioje galite valdyti pagrindinį herojų Džeką Driskolą ir pabandyti išvengti dinozaurų, taip pat išmėginti ir patį Karalių Kongą, o jau tuomet visa galia sumaitoti nuožmiuosius grobuonis.

„TRACKMANIA NATIONS ESWC"
„Užvėlavusi" žaidimo apie zombius demonstracinė versija, kurio recenziją rašėme praėjusiame „PC Klubo" numeryje. Taigi per daug pristatinėti nieko nereikia, tiesiog galite išbandyti vieną žaidimo lygį ir pasismaginti visokiomis Stubbso zombiškomis galiomis.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

SUKILĖLIŲ ALJANSO KAMPANIJA

Galima sakyti, kad sukilėlių aljanso kampanija yra sudėtingesnė negu imperijos kampanija, nes reikės žymiai daugiau pinigų, nei reikėtų Imperijos kampanijos metu, todėl pateiksime būtent jos perėjimą. Valdysi žymiai mažiau planetų ir reikės naujų „X–Wings“ ir „Y–Wings“ fregatų. Taigi, jei tu nori mesti iššūkį šiam žaidimui, pasirink sukilėlių aljanso kampaniją.

ĮŽANGA: KUAT

TIKSLAI

Sunaikinti šešias imperijos laivų statyklas.

Širdis turi išlikti nesužeista.

Pirmoji Rebels misija vyks Kuat'e. Kuat'e kapitonas Antilles ir maža flotilė turės užgrobti imperijos klasės erdvėlaivį „Tyranny“.

Ši misija labai lengva, nes laivų statyklos nėra stipriai apsaugotos, be to, aplink bus daug benzino statinių. Todėl, atakuodamas statines, sunaikinsi viską, kas bus aplink jas. Statinės sprogimas galingas, tačiau tau nereikia laikytis saugaus atstumo, nes tau jos nepakenks.

Vienintelis priešas šioje misijoje, kurio tau reikės saugotis, bus Tartan'o patrulių kreiseriai. Turėdamas penkis erdvėlaivius, nesunkiai susidorosi ir su jais. Misiją pabaigsi, kai sunaikinsi visas šešias laivų statyklas.

PIRMOJI MISIJA: TINKLO INTERPRETACIJA

TIKSLAI

Pasiimk R2–D2 ir, nugabenęs jį į Wayland'ą, pavok tinklo kodus.

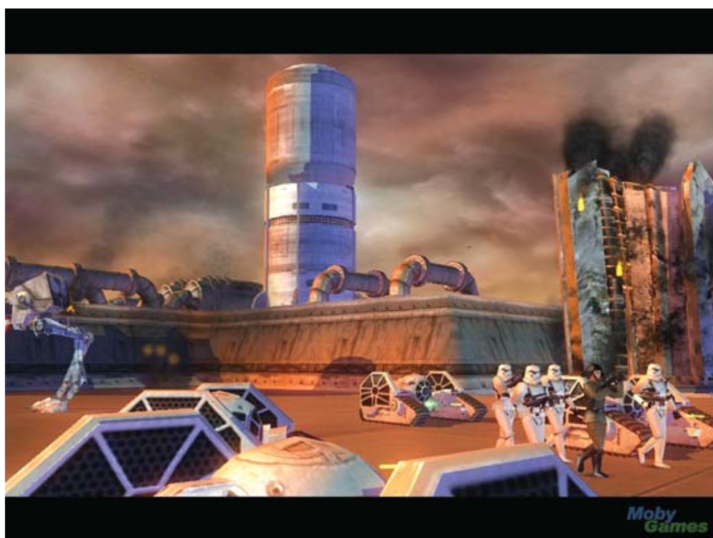
Kadangi šios misijos pradžioje niekas tavęs nepuls, susistiprink savo pajėgas. Lyginant su priešininkais, tu esi akmens amžiuje, nes Yavin gali sukonstruoti T–2B mašinas, todėl patobulink bazes, kad galėtum susikonstruoti „Corellian Corvettes“. Kuat'as bus neapsaugotas, todėl iššniukštinėk vietovę su C–3PO ir įsikelk ten. Turėdamas minimalias žemės pajėgas, savo planetų skaičių padidinsi dar viena nauja.

Kai būsi pasiruošęs vykdyti misiją, nuskraidink sausumos pajėgas ir C–3PO į Wayland'ą.

Wayland'e turėsi apie dešimties komandų pajėgas. Pasinaudok galimybe ir atskraidink vienodą kiekį su komandų skaičiumi T–2B, pėstininkų, Plex karių, nes tau jų prireiks. Kovos pradžioje padalink savo pajėgas į kelias vienodas dalis. Pažymėjęs vieną iš T–2B, priskirk jam tam tikrą skaičių pajėgų. Jei tinkamai susiskirstysi komandas, kovos metu lengviau valdysi savo pajėgas.

Judėdamas su T–2B miško taku, sunaikink ten stovin-





tį bokštelį. Kartu eik ir su Plex kariais, kurie turės kovoti su tave pasitinkančiomis priešų pajėgomis. Bazę sunaikinsi lengvai, jei tavo T–2B bus priekyje. Bazėje bus bokštelis, prie kurio neleisk priartėti tavo kariams, nes jie žus.

Sunaikinęs šią bazę, pasuk į rytus ir sunaikink dar vieną bokštelį. Šioje vietoje galėsi pasistatyti savo nuosavą bokštelį, jei nueisi ten su savo pajėgomis, ir būtinai pasistatyk bokštelį, kuris kovoja prieš priešininkų mašinas. Viduryje, tarp šių dviejų bokštų, pasistatyk T–2B taisyklą.

Kai R2 ir C3PO pajudės į priekį ir pradės keisti kodus, pasirodys priešininkų komandos, kurios nusileis ant žemės paviršiaus. Pirmiausia pasirodys iš pietų pusės, vėliau iš vakarų. Galiausiai sulauksi svečių ir iš pietryčių pusės. Turėdamas T–2B, neturėtum padirti didelių nuostolių, nes jie staigūs, ir tu galėsi lengvai sunaikinti pasirodžiusius priešininkus. Prižiūrėdamas savo pajėgas, leisk Plex kariams atakuoti AT–ST, ir tegul kitos pajėgos imasi darbo su „Stormtroopers“.

Paskutiniame priešininkų pasirodyme sudalyvaus ir TIE kankintojai, kurie greitai juda ir gali susinaikinti patys, todėl prieš pasirodant paskutinei priešininkų bangai, pasistenk prie savo C3PO privesti keletą Plex karių. Jei priešininkus sunaikinsi, net neleisdamas jiems priartėti prie tavęs, neturėtum patirti bėdų dėl savaiminio priešininko susinaikinimo.

Kai visos priešininkų pajėgos bus sunaikintos, tu nugalėsi ir pabaigsi pirmąją misiją. Pasiėmęs C3PO ir R2D2, grįžk prie pakilimo tako ir užbaik misiją.



ANTROJI MISIJA: X–WING VAGYSTĖ

TIKSLAI

Užimt žemės pajėgas Fresia vietovėje ir pavogt X–Wing prototipus.

Palydėk pilotus prie X–Wings.
Bent vienas pilotas turi išgyventi.
Sunaikink elektros generatorių.

Galaktikos žemėlapyje nėra daug pasikeitimų, lyginant su tuo, kas buvo per pirmąją misiją. Tačiau jei tu dar nesi užėmęs Wayland‘o ar Korriban‘o, tai gali padaryti dabar. Kai jau būsi pasiruošęs persikelti į Fresia, sukurk naują žemės pajėgų komandą ir perkelk ją ten. Šį sykį nebūtina kartu gabenti ir C3PO. Nors Fresia ir nėra kosmoso priešininko pajėgų, vis tiek atsigabenk ir keletą Y–Wings, nes tokiu būdu įgysi pranašumą kovoje.





Atsidūręs ant žemės, pastebėsi, kad maksimaliai gali turėti penkias žemės pajėgų komandas. Be to, galėsi valdyti ir skraidančius pilotus. Pirmiausia pasiek X–Wing‘us, esančius rytuose. Nors vieną pilotą įsodinęs į šį naikintuvą, galėsi sunaikinti TIE naikintuvus. Deja, X–Wings yra saugomi lazerinėmis baterijomis, todėl negalėsi priartėti su T–2B. Sunaikinus elektros generatorių, kelias taps laisvas ir galėsi priartėti su T–2B prie X–Wing naikintuvų.

Tai gali atlikti sunkesniu ir lengvesniu būdu. Lengvesnis būdas yra toks, kad tau reikės atsigabenti dar daugiau žemės pajėgų ir T–2B į vietą, kurioje pradėjai misiją Fresia vietovėje. Turėdamas didžiules pajėgas, paprasčiausiai su vienu T–2B nubėk vakarine puse prie generatorių ir sunaikink juos. Pamatęs generatorių, iškviesk oro pajėgas, kad jos sunaikintų generatorių. Sprogimų metu T–2B bus sunaikintas. Nors tavo T–2B ir bus sunaikintas, tačiau tai

verta tikslo auka. Kai generatoriai bus sunaikinti, visi kiti kariai galės judėti į šiaurę, ir kartu su naikintuvų pagalba, galėsi užgrobti X–Wing‘us.

Kitas būdas yra toks, kad kartu su visomis pajėgomis, saugodamasis lazerių, judėsi į vakarus ir naikinsi viską, ką sutiksi pakeliui.

Pasiekęs X–Wing‘us, susidursi su bokšteliais, kurie atakuos tavo pajėgas, esančias ore. Artimiausią bokštelį sunaikinti bus lengva, tačiau viduryje esantis bokštas pridarys daug bėdų. Jei turėsi sprogmenų, lengviausia sunaikinti vidurinįjį bokštą yra užmetant ant jo sprogmenis. Nors šie bokštai ir sunaikins tavo Y–wing‘us, tačiau jie negalės sunaikinti į juos krentančius sprogmenis. Tokiu būdu gali sunaikinti bent porą bokštelių. Jei pirmuoju sykiu nesunaikinsi visų bokštų, pakartok veiksmą ir sėkmingai užbaik misiją.





TREČIOJI MISIJA: KESSEL'IO IŠGELBĖJIMAS

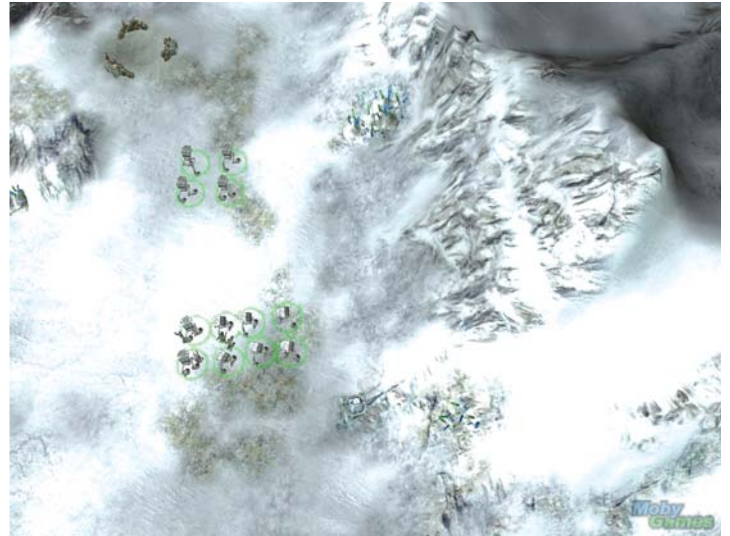
TIKSLAI

Pasinaudok specialiu Y–Wing patrankos sugebėjimu ir sustabdyk konvojaus lėktuvą, tada išgelbėk kalinius, pasinaudodamas suardyta širdimi.

Šioje vietoje ignoruok Mon Mothma. Keliauk toliau ir nusileisk ant Fresia. Imperijos kariai transportuoja mokslininkus į Fresia, kurie tau pagelbėjo Kessel‘yje. Jei tu jų neišlaisvinsi, jie liks kasyklose. Sunaikink priešininkų variklius, pasinaudodamas Y–Wings, ir sulaipink mokslininkus į Antilles erdvėlaivį.

Pagrindinis darbas šioje misijoje nėra sudėtingas. Sudaryk vieną didžiulę grupę X–Wings‘ų ir Corellian Corvettes, tris grupes, kurias sudarys Y–Wings, o likusius karius palik prie širdies. X–Wings ir Corvettes sunaikins bet kurį priešininkų naikintuvą, pasitaikiusį kelyje, o Y–Wings juos pridengs, todėl sudaryk keletą mažų grupelių po tris skirtingus narius kiekvienoje. Jei viską atliksi teisingai, į širdį keleiviai įlips saugiai.

Užgrobęs pirmus tris priešininkų erdvėlaivius, gausi žinutę, kad du imperijos žvaigždžių naikintuvai artėja prie tavo pajėgų. Dėl šios žinutės nesibaimink, nes tu turėtum spėti užgrobti ir likusius tris erdvėlaivius, kol šie priešininkų naikintuvai pasieks tave. Patarčiau pergrupuoti pajėgas. Visus Y–Wings naikintuvus suskirstyk į grupeles po tris, nes naudojant patrankas, tau reikės laiko, kol jos užsitaisys iš naujo, todėl kai vienas Y–Wing užtaisinės patranką, kitas galės atakuoti priešininko naikintuvą. Nors ir prarasi keletą savo Y–Wings, tačiau turėtum įveikti priešininkų naikintuvus.



Užgrobęs visus šešis priešininkų erdvėlaivius, laimėsi dar vieną misiją ir galėsi tęsti savo kelionę.

KETVIRTOJI MISIJA: VOGTI IŠ TURTINGŲJŲ

TIKSLAI

Nutempk druidus į vieną iš imperijos planetų ir pasinaudok jais, kad pavogtum naujausias technologijas.

Dėl kažkokios priežasties, po paskutinio mūšio, erdvėlaiviai paliks Kessel‘į. Sugrįžęs atgal, užimk Kessel‘į su savo žemės kariais. Nuo šiol tu gali naudoti naujesnes technologijas, be to, ir trečio lygio kosmines stotis, Nebulon–B fregatas bei akademijas. Pasižiūrėjęs į savo pasirinktis, pastebėsi, kad gali statyti, ką tik širdis geidžia. Mon Mothma apmokės mokesčius, kalbant apie Nebulon‘ą ir naujas kosmines stotis.

Kai jau būsi pasiruošęs pavogti naujausias technologijas, nutempk C–3PO ant Mon Calamari ir pažymėk vagystės ikoną. Tokiu būdu galėsi nusipirkti įvairias naujausias technologijas, kurias tau tik gali pasiūlyti žaidimas šiuo metu. Rekomenduoju pradėti nuo Marauder kreiserio arba sunkiosios gamyklos. Dėl pasirinkimų per daug nesijaudink, nes bet kuriuo atveju tu įgysi visas šias naujausias technologijas vėliau.

PENKTOJI MISIJA: IMPERIJOS IŠSIVADAVIMAS

TIKSLAI

Nusiųsti žemės karius į Kashyyyk‘ą ir išlaisvinti kiek įmanoma daugiau Wookiees.

Sunaikinti penkis imperijos kalėjimus.

Padėti Han Solo išgyventi.

Kol galėsi pradėti dar vieną tikrai rimtą misiją, turėsi palaukti, kol C–3PO pavogs jam skirtas naujausias technologijas. Vagiant prireiks daug gražių žodžių. Bet kokiu atveju, galaktikoje galėsi užgrobti dar keletą planetų, įskaitant Mon Calamari ir Bothawui. Daugiausiai planetų galėsi užimti pietuose. Pasirūpink tuo, kad Mon Calamari valdytum tu, taip pat kaip valdai Kuat‘ą. Prieš atakuojant Kashyyyk‘ą, prieš tai minėtos dvi planetos jau turėtų priklausyti tau, kitaip neverta net bandyti. Jei viską atliksi gerai, turėsi laiko sustiprinti savo flotilę.

Užgrobęs Mon Calamari, palik joje bent vieną ginkluotą grupę karių. Kai pastatysi apsauginį generatorių, galėsi atsikvėpti ramiau. Jei šioje planetoje turėsi apsauginį generatoriaus skydą, imperijos kariams bus beveik neįmanoma užgrobti šios planetos.

Be to, kai turėsi ne vieną ir ne dvi aukas, kurios galės žūti saugant šį įsitvirtinimą, galėsi keliauti kitur. Jei priešininkai norės, tegul tave atakuoja, todėl kol kas šioje vietovėje nestatyk kosmoso stoties. Kuat'as yra vieta, kurioje turėtum laikyti galingiausias savo pajėgas, be to, šios vietos imperija nepuls, nes bijos.

Atlikdamas visus šiuos manevrus, neužmiršk su C–3PO vogti naujausių technologijų. Vok, kol nebeliks ką galima būtų pavogti. Kai jau būsi pasiruošęs atakuoti Kashyyyk'ą, apžiūrėk šią vietovę su C–3PO ir nusiųsk komandą, kuri pradės atakuoti priešininkus. Galiausiai nuleisk ant žemės karius, kurie susitiks su Han'u.

Jei tu uždelsi pulti Kashyyyk'ą, imperijos kariai įsikurs joje ir pasistatys kosmoso stotį. Jei taip atsitiktų, turėsi atlikti staigų užpuolimą. Šią kovą gali laimėti su mažu kiekiu karių. Užtenka vos kelių Plex karių, vieno MPTL–2A ir vieno T4–B tanko. Nors tai bus atlikti sunku, tačiau laimėti su maža grupe įmanoma.

ŽEMĖS KOVA

Tavo tikslas yra sunaikinti penkis kalėjimus, esančius šioje planetoje. Pastatai labai galingi, tačiau vis tiek įveikiami. Nesvarbu kokius karius atsigabensi, tačiau turėk mažą divizioną pėstininkų. Pasinaudok šiais pėstininkais ir kovos pradžioje sunaikink Stormtroopers. Tai atlikęs, pasinaudok T–4B ir sunaikink už kampo esantį bokštą. Galiausiai visoms savo įguloms ir kariams liepk atakuoti kalėjimą. Tavo mašinos turi išlikti nesužeistos, todėl prie kalėjimo pasistatyk jų taisyklą. Be to, pastatyk taisyklą šalia upės, kad kilus gaisrui galima būtų greitai jį užgesinti. Galiausiai pastebėsi, kad Han'as kalėjimus gali susprogdinti. Nurodyk jam pulti kalėjimą ir pažymėk virš jo esančią rodyklę.

Sunaikinus abu kalėjimus, tavo armijoje atsiras keletas Wookiees. Jei jie bus neginkluoti, pasinaudok jų pastatais ir apginkluok juos. Nors jie neduoda daug naudos, tačiau jie gerai prižiūri patrankas.

Perėjęs per upę, pasinaudok artilerija ir sunaikink pėstininkus. Sunaikinęs ten esantį kalėjimą, šalia pastatyk „bacta“ tanką. Ir toliau tokiu būdu naikink kalėjimus, be to, pašalink ir bokštelius. Imperija šioje planetoje neturi pakankamai pajėgų, todėl galiausiai tu nugalėsi. Sunaikinęs visus kalėjimus, tu perimsi valdyti Kashyyyk'ą. Jei tu sugebėjai užimti šią planetą anksčiau, nei tai padarė imperija, tai tu gausi papildomų taškų už jų pastatų sunaikinimą.

ŠEŠTOJI MISIJA: AUKŠČIAUSIAS PASIŪLYMAS

TIKSLAI

Pasistatyk flotilę ir apsaugok kapitoną Antilles iki Atzerri, kad atgautum pavogtą informaciją.





Šios misijos metu tavo galaktikos žemėlapis taps tau nebe palankus. Norėdamas pasiekti Atzerri, pakeliui turėsi užimti daug planetų. Pirmiausia pasistatyk flotilę ir įsikurk Kashyyyk'e. Pačiame Kashyyyk'e nepalik daug karių ir keliauk toliau. Daugumą savo pajėgų palikęs Kuat'e, Kashyyyk'e pastatyk lazerius ir šviesos gamyklą. Vykstant žemės mūšiams, tu turėsi gausybę Wookiees, kurie tau pagelbės, jei priešininkai sugalvos tave atakuoti.

Iš Kashyyyk'o keliaujant į Nal Hutta, pirmiausia užgrobk Bothawui. Imperija gali iš Bothawui bandyti persikelti į Kashyyyk'ą, tačiau jei bandysi užimti pirmiau Nal Hutta, turėsi galimybę užgrobti dar tris planetas. Šitiek daug planetų bus labai sunku apsaugoti. Visas procesas nėra labai sudėtingas, todėl užgrobdamas planetą, gali dar prieš tai apžiūrėti ją, pastatyk joje apsaugos generatorių ir lazerius. Tokios rizikos tipo planetoms nepakenktų ir šviesos gamykla. Turėdamas šiuos pastatus, planetą galėsi apsaugoti, turėdamas vos keturis pulkus karių.

Kad nesusimaišytum, išvardinsiu planetas, pagal jų užgrobimo laiką: Kashyyyk'as, Bothawui, Nal Hutta, Ryloth ir tik tada Shola. Bothawui ir Ryloth naudok kaip bazes, tačiau prieš tai apstatyk jas jau minėtais būtiniausiais pastatais. Tokiu būdu turėsi bazes, kurios taps imperijai sunkiai įveikiamos. Jei priešininkai ir sustos prie vienos iš šių planetų, leisk jiems likti ir laukti, o sukūręs didžiulę flotilę, galėsi juos sunaikinti.

Kai būsi pasiruošęs, tęsk savo kelionę ir užgrobk dar daugiau planetų. Prieš atakuodamas Atzerri, užgrobk visas planetas, kurias galima užgrobti be didesnių pastangų. Jei galėsi, tai sunaikink keletą priešininkų erdvėlaivių kolekcijų, nes jie nenorės vėl iš naujo atnaujinti savo pajėgų, o tai tau į naudą.

KOVA KOSMINĖJE ERDVĖJE

Pabandęs užimti Atzerri, pastebėsi ne tik paprastus priešininkus, bet ir visą imperijos flotilę, kuri, kaip ir tu, nori to paties. Jie turės imperijos klasės naikintuvus ir keletą Victories. Nors kova ir bus sudėtinga, tačiau turėdamas didesnę flotilę, nugalėsi. Jei turėsi su savimi Marauders'ų, tai galėsi susilpninti ISD. Jei turėsi Y–Wings'ų, sugadinęs priešininkų apsaugos generatorius, galėsi pradėti atakuoti juos su visa fregata. Pirmiausia sugadink piratų erdvėlaivį ir ant jo viršaus nusileisk su širdimi, greičiau nei prie sugadinto erdvėlaivio priartės imperijos kariai. Šis erdvėlaivis gali judėti tik į kai kurias puses, todėl prieš pradėdamas jį judinti, išsaugok žaidimą. Priešininkai pradės atakuoti šį erdvėlaivį, tačiau nors jie jį ir sugadins, tu vis tiek galėsi judėti toliau. Tačiau pasinaudok Antilles didėjimo variklių jėga ir nutūpk ant erdvėlaivio pirmas.

Kai kovos lauke reikalai aprims, atsigabenk pagalbos ir sunaikink priešininkų naikintuvus. Sunaikinęs naikintuvus, sunaikink Interdictors, kad galėtum įeiti į hiper erdvę. Tokiu būdu užbaigsi dar vieną misiją.

SEPTINTOJI MISIJA: IŠGELBĖTI TŪKSTANTMEČIO SAKALĄ.

TIKSLAI

Nuvyk į Corellia su visa flotile ir išgelbėk Han Solo.

Nežinia į kokią bėdą pakliuvo Han'as, bet jis atitraukė visą imperijos dėmesį, todėl išgelbėk jį, nes juk norėsi, kad jis tau pagel-

bėtų ateityje. Kartu su visa flotile nekeliauk į Corellia. Pasiimk tik Y–Wings‘us.

KOVA KOSMINĖJE ERDVĖJE.

Kai pasieksi Corellia, tavo Y–Wings‘ai susidurs su trimis imperijos žvaigždžių naikintuvais. Be šių naikintuvų bus dar vienas, panašus, tačiau galingesnis. Todėl pirmiausia visomis pajėgomis pulk anksčiau minėtą naikintuvą. Nors dauguma tavo Y–Wing‘ų neišgyvens, tačiau tau reikalingi yra tik kokie trys ar keturi tokio tipo naikintuvai.

Išlaisvinęs Sakalą, automatiškai laimėsi misiją.

AŠTUNTOJI MISIJA: ADATA ŠIENO KUPETOJE

TIKSLAI

Nugabenk Han Solo į Vergasso, surask konteinerį su kroviniu ir prikabink prie krovinio EMP.

Vienas iš konteinerių bus nusiųstas į Mirties Žvaigždę tyrimams, todėl pabandyk nusiųsti jiems mažą dovanėlę. Planas gana paprastas, paprasčiausiai neleisk priešininkams pastebėti Han Solo skrydžio ir, suradęs krovinį, kuris bus siunčiamas į Mirties Žvaigždę, prikabink prie jo EMP.

Žiūrėdamas į žemėlapį ir saugodamasis patrulių, pasinaudok tūkstantmečio Sakalu ir neleisk priešininkams tavęs pagauti. Jei reikės, net slėpkis. Kaip besielgtum, galiausiai Boba Fett‘as tave suras, o šis priešininkas — kietas riešutėlis. Jei kovosi prieš Fett‘ą, neleisk tuo pačiu metu tavęs atakuoti kitiems erdvėlaiviams. Šioje kovoje gali pasinaudoti viena gudrybe. Nukreipk kovą į „nebula“ laukus. Šiuose laukuose įgysi nepažeidžiamumą, todėl per kelias sekundes turėsi nukauti jį ir galėsi ieškoti toliau.

Negaliu patarti, kuri dėžė yra ta, kurios ieškai, nes kaskart dėžė būna vis kita. Dažniausiai ta, kurią apžiūri likus keturioms ar trims dėžėms. Čia problemos nėra, nebent tave užpuls Tartanai. Blogiausia kas gali tau atsitikti su šiuo greitu ir nepažeidžiamu erdvėlaiviu yra tai, kad užtruksi ilgiau nei paprastai.

Suradęs reikiamą dėžę, laimėsi misiją ir galėsi keliauti toliau.

DEVINTOJI MISIJA: PASISKOLINTAS LAIKAS

TIKSLAI

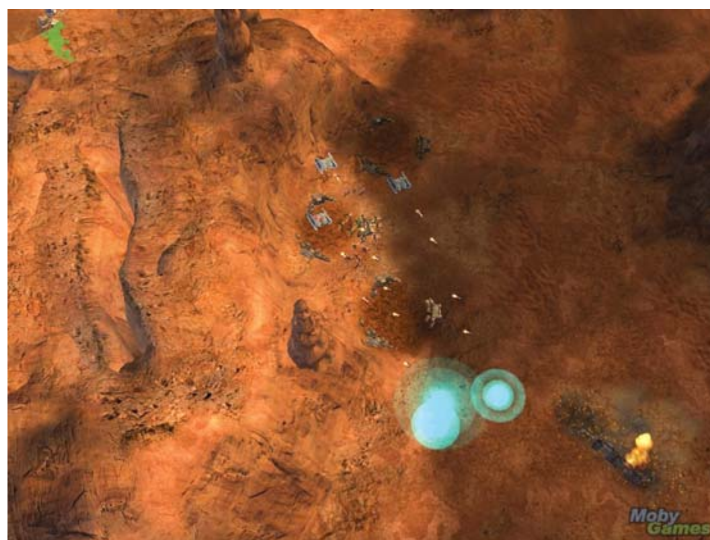
Palydėk flotilę į Corulag‘ą ir apsaugok lėktuvus, kol kareiviai ieškos informacijos.

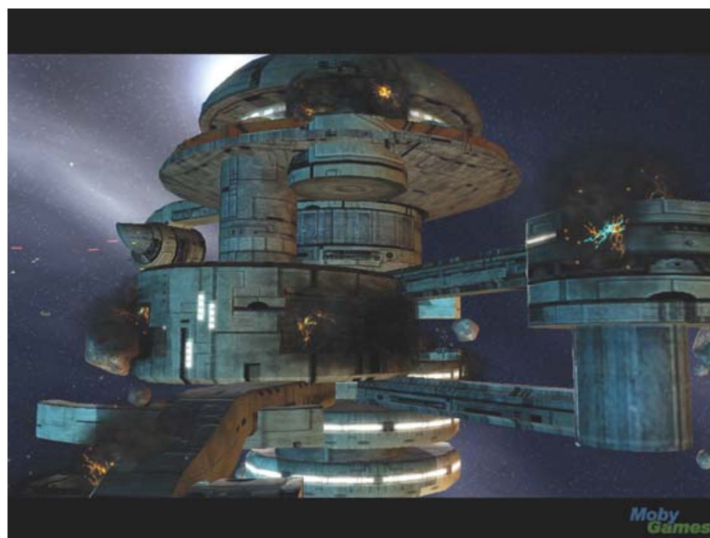
Tu susekei siuntinį, kuris keliauja į Corulag‘ą. Siuntinys pirmiausia sustos imperijos stotyje, kurioje turėsi surasti informaciją apie imperijos naujausią ginklą. Informaciją turėsi surasti greičiau negu EMP susilpnės.

Patariu, prieš pradedant dešimtąją misiją, Taris, Corulag, Coruscant, Anaxes, Aeten 2 ir Abregado Rae planetose įkurk apsaugos generatorius ir įgulas, nes pradėjus dešimtąją misiją, šias planetas valdys imperija arba piratai. Be to, Corellia planetoje įvyks didžiulis mūšis, todėl šioje planetoje pastatyk kosminę stotį ir įrenk patrankas. Šioje vietovėje tau prireiks didžiulės flotilės, kad apsaugotum planetą.

Galiausiai su visais įmanomais laivais nukeliauk į Corulag‘ą. Jei tavo flotilėje bus Marauder‘ių, tai palik juos kitur. Vietoje jų pasiimk atakuojančių karių.

Kai tavo kariai ieškos reikiamos energijos, tu turėsi juos saugoti. Daugumą laivų atskraidink virš karių, kurie ieško informacijos. Kovodamas su priešininkais, jų laivus negalėsi sunaikinti vienu sykiu, nes ne tik trūks erdvėlaivių, bet priešininkai puls tave kelis sykius. Tokiu būdu nesunkiai pabaigsi šią misiją.







DEŠIMTOJI MISIJA: CARIDA

TIKSLAI

Palydėk Han‘ą ir Chewie per Carida link planų, skirtų Mon Calamari Žvaigždžių Erdvėlaiviui.

Po „Pasiskolinto Laiko“ misijos, įvyks ilgas pokalbis su Mon Mothma, po kurio tu keliausi į Carida kartu su Chewie ir Han‘u. Šios misijos metu negalėsi apžiūrėti galaktikos žemėlapio, kol neprasidės veiksmas. Aš tik įspėju.

Bet kokiu atveju, nusileidęs į Carida, Han‘as ir Chewie pradės veikti. Tau nereikės valdyti jokių kitų karių. Neleisk jiems žūti, nes kitaip žaidimas bus baigtas ir tu pralaimėsi. Kelionėje turėsi pasigaminti bent porą „bacta“ tankų, kurių prireiks vėliau. Visa grupelė galės sunaikinti tikrai daug Stormtroopers ir nežūti. Todėl greičiau pradėk darbuotis.

Pačioje pradžioje sunaikinęs pirmuosius du būrius priešininkų, Liepk Han‘ui nubėgti prie bokštelių ir nukenksmink juos, kad galėtų atbėgti ir Chewie. Už kampo tavęs laukia dar daugiau priešininkų, todėl nubėk su veikėjais prie statyklos ir pasigamink Bacta tanką. Šioje misijoje pastebėsi, kad tavo veikėjai gali bėgioti dvigubai greičiau nei paprastai. Pasigaminęs tanką, gali pradėti kovą su aplink esančiais priešininkais.

Kai nužudysi priešininkus, sunaikink bokštelius, esančius vakaruose, ir įlipęs į AT–AT pradėk atakuoti greta esančius AT–ST. Sunaikinęs AT–ST, su Han‘u keliauk į žemiau esantį koridorių. Toliau kovok su priešininkais, kol

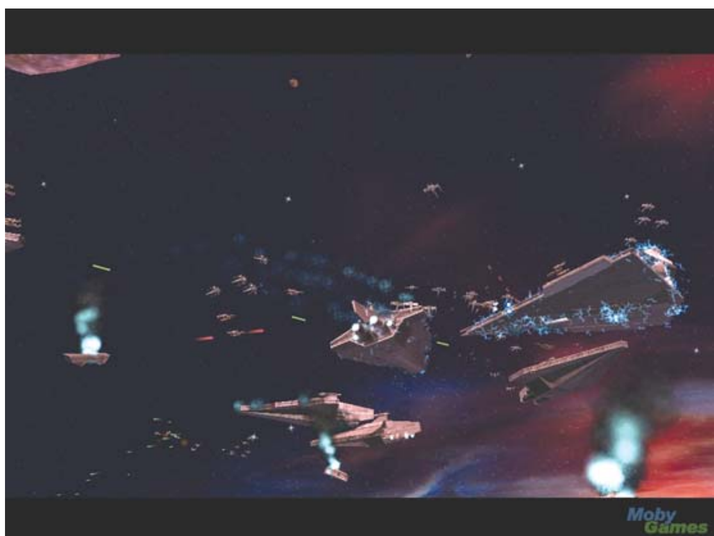
Han'ui liks mažai gyvybių. Kai taip atsitiks, visu greičiu sugrįžk prie Bacta tanko.

Sunaikinęs visus priešininkus, esančius pagrindiniame koridoriuje, keliauk į rytus ir pasiimk kartu su savimi AT–AT bei surask pagrindinį generatorių. Sunaikinęs generatorius, išjungsi lazerius.

Kaip ir TIE Mauler'is, AT–AT gali sunaikinti Stormtrooper'į, jei jis atsidurs virš jo. Tai padaryti labai lengva, jei esi dvigubai greitesnis nei įprastai.

Grįžęs į pagrindinį koridorių, pasinaudok AT–AT ir sunaikink ten esančius tris bokštelius. Šioje vietoje AT–AT taps nebenaudingi,





nes priešininkai bus kitokie, todėl gali jų atsikratyti. Jei sugalvosi taip padaryti, išsaugok žaidimą, nes vėliau jų prireiks, jei padėtis taps problematiška.

Toliau kartu su AT–AT ar be keliauk į pietus. Keliaudamas žudyk priešininkus ir periodiškai grįžk prie Bacta tankų, kad žaidimo veikėjai atgautų jėgas. Kadangi būsi dvigubai greitesnis, šis veiksmas neprailgs. Prieš įsibraudamas į siuntinių sandėlį, apsižiūrėk ar Han'as ir Chewie kupini jėgų ir ar nėra aplink likusių gyvų priešininkų.

Turėdamas reikiamą informaciją, gausi žinutę, kurioje tau bus

įsakyta išvykti iš planetos. Gavęs šią informaciją, pasiruošk susidurti su keturiais AT–ST, trimis Stormtrooper'ių pulkais ir pora pėstininkų būrių. Pirmiausia tave užpuls pėstininkai, todėl kuo greičiau sunaikink juos ir priartėk prie lėktuvų. Neverta eikvoti jėgas ir kovoti su Stormtrooper'iais ar AT–ST. Jei nebūsi praradęs daug jėgų, pasieksi lėktuvus ir nepatirsi didelių sužalojimų. Jei imperija bus atstačiusi vieną iš bokštelių, Chewie turės pasinaudoti 2–M Repulsor tanku, esančiu šalia krovinių sandėlių, ir sunaikinti bokštelį.

Pasiekęs erdvėlaivį, tu jau galėsi pradėti gaminti Mon Calamari Žvaigždžių naikintuvus (bent jau Kuat'e). Nors ir neturėsi laiko, nes tuoj pasirodys imperijos kariai, tačiau tai vis tiek vienas žingsnis į priekį.

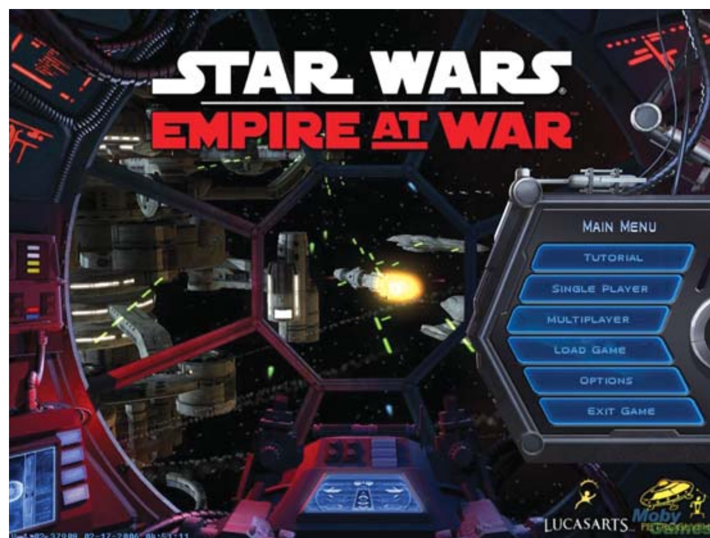
VIENUOLIKTA MISIJA: MON CALAMARI APSAUGA

TIKSLAI

Nugalėk imperijos flotilę greičiau, nei ji pasieks Mon Calamari.

Tau jau priklauso beveik pusė visos galaktikos planetų, todėl žaidimas tampa atviras ir imperija pradeda tave atakuoti. Nesaugojant kitų planetų, keliauk link svarbiausio tikslo — Mon Calamari. Imperija puls su beveik keturiasdešimt penkiais erdvėlaiviais, todėl pasiruošk sunkiai kovai su priešininku. Jei prieš šią misiją tu užėmei visas galimas užimti planetas, jie keliaus tiesiai prie Corellia su visa savo flotile.

Pradėjus šią misiją, netrukus prie Mon Calamari planetos pasirodys vadas Ackbar'as ir keturi Mon Calamari kreiseriai. Jei kartu



su jais keliausi tiesiai prie Corellia planetos, tai suspėsi atvykti į vietą greičiau nei pasirodys imperijos kariai. Imperija bus apsiginklavusi tik keliais imperijos klasės žvaigždžių naikintuvais, todėl tu turėsi pranašumą.

Kova bus gana neįdomi, nes priešininkai tave puls, tu juos nugalėsi ir laimėsi misiją. Todėl jei tu turėsi tinkamo dydžio flotilę, nepatirsi jokių problemų. Jei flotilė bus netinkamo dydžio, didžioji kova įvyks prie Mon Calamari.

DVYLIKTOJI MISIJA: PASKUTINĖ KOVA

Susidūręs su Mirties Žvaigžde, taktinėje kovoje pasinaudok Raudonuoju divizionu. Jei Raudonasis divizionas išgyvens kovoje, Lukas galės sunaikinti Mirties Žvaigždę ir laimėti žaidimą.

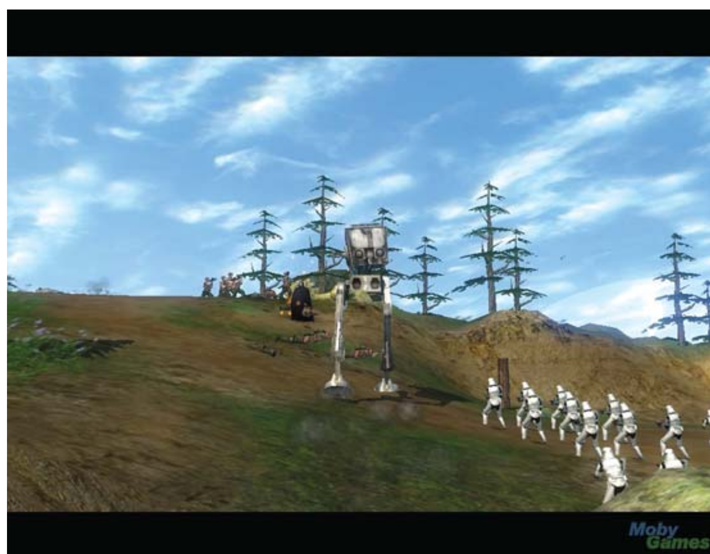
Nugalėjęs flotilę, susidursi su kliūtimi, nes Mirties Žvaigždė sunaikins Alderaan'ą. Tai atsitiks automatiškai, nebent jei tu ten laikysi flotilę, turėsi pro-



Galiausiai, visą flotilę sutelk ties Kessel planeta ir lauk galutinio mūšio. Mon Mothma pasikalbės su Han Solo ir Han Solo bei Raudonasis divizionas atsiras Yavin IV. Prijunk juos prie savo flotilės ir keliauk link Mirties Žvaigždės. Jei nori sunaikinti Mirties Žvaigždę, būtinai savo flotilėje turėk Raudonąjį divizioną.

Jei tavo flotilę sudarys apie du šimtai pulkų, pergalė yra beveik garantuota. Paprasčiausiai atakuok Mirties Žvaigždę, kol ją sunaikinsi. Pirmiausia apsaugok Raudonąjį divizioną ir naudok Mon Calamari Žvaigždžių naikintuvus, kad sunaikintum kosminę stotį ir visus prie-





gą sudalyvauti dar viename mūšyje. Šioje kovoje pranašumą turės priešininkas, todėl atsisveikink su Bail Organa. Toliau Mirties Žvaigždė keliaus ir sunaikins Kuat'ą. Nors Kuat'e mūšis vyks žymiai ilgiau, nei kad tęsėsi prieš tai, tačiau ir vėl nugalės Mirties Žvaigždė.

šininko naikintuvus. Pati Mirties Žvaigždė neturi didelės flotilės, todėl nereikės sunaikinti begalės naikintuvų, kad priartėtum prie jos. Jei laimėsi mūšį prieš Mirties Žvaigždę ir Raudonasis divizionas išgyvens, žaidimas automatiškai sunaikins Mirties Žvaigždę ir tu pergalingai pabaigsi žaidimą. Sveikiname!

Kviečiame švęsti pavasarį



MADONNA



MADONNA	kodas
HUNG UP	hungupht
SORRY	sorrymado
MUSIC	music

ROBBIE WILLIAMS



ROBBIE WILLIAMS	
TRIPPING	trippinght
ADVERTISING SPACE	advertising
SUPREME	supreme

SHAKIRA



SHAKIRA	kodas
DON'T BOTHER	dontbother
LA TORTURA	latortura
THE ONE	theones

SUGABABES



SUGABABES	
PUSH THE BUTTON	pushtheht
UGLY	ugly
CAUGHT IN THE MOMENT	caughtin

MELODIJOS

Polifoninės melodijos:
rašyk SMS: PCP AXEL
Siųsk numeriu **1321**,
kaina 2 Lt.

Monofoninės melodijos:
rašyk SMS: PCM AXEL
Siemens telefonams: pcms axel
Siųsk numeriu **1321**, kaina 2 Lt.

POPULIARIOS MELODIJOS

POPULIARIOS MELODIJOS	kodas
Sugababes / Push The Button	pushtheht
Crazy Frog / Pump Up The Jam	pumpupthe
The Bloodhound Gang / F.U.C.K.	fucktbg
Benassi Bros ft. Dhany / Every Single Day	everysing
Blue Lagoon / Heartbreaker	heartbreaker
Gwen Stefani / Cool	coolgs
Sheryl Crow / Good Is Good	goodisgood
Naujieji Lietuviai / Afigienai	afigienai
Black Eyed Peas / My Humps	myhumpsht
T.A.T.U. / All About Us	allaboutu
Akon / Belly Dancer	bellydancer
Sean Paul / We Be Burnin'	webebur
Black Eyed Peas / Don't Lie	dontlie
Crazy Frog remix	axel
Shakira / La Tortura	latortura
James Blunt / You're Beautiful	youre
Arash / Boro, Boro	boroboro
Prodigy / Voodoo People	voodoopeop
ATB / Ecstasy	ecsta
Daddy Yankee / Gasolina	gasolina
Arash / Temptations	tempta
ATB / 9 PM (Till I Come)	9pmtilli
Kelly Clarkson / Since U Been Gone	sinceubee
The Pussycat Dolls / Don't Cha	dontcha
50 Cent / Outta Control	outtacont
Cascada / Everytime We Touch	wetouch
Bon Jovi / Have A Nice Day	haveanice
Michael Buble / Save The Last Dance..	lastdance
Britney Spears / Someday (I Will Understand)	somedb

NAUJOS MELODIJOS

NAUJOS MELODIJOS	kodas
Bob Sinclair / Love Generation	lovegenht
B. W. O. / Sunshine In The Rain	sunshineinth
Alanis Morrisette / Crazy	crazy
Cascada / How Do You Do	howdoyoudo
50 Cent / Window Shopper	windowshopht
Coldplay / Talk	talkcoldplay
Depeche Mode / Precious	precious
Hilary Duff / Wake Up	wakeuphdht
James Blunt / Goodbye My Lover	goodbyelover
J.Simpson / These Boots Are Mad	thesebootsht
Eminem / When I'm Gone	whenimgone
Mattafix / Big City Life	bigcitylife
Korn / Twisted Transistor	twistedtrans
Kanye West / Gold Digger	golddigg
Pussycat Dolls / Stickwitu	stickwituht
Rammstein / Benzin	benzin
Sean Paul / Ever Blazin'	everblazinakum
September / Looking For Love	lookingfor
Shakira / Don't Bother	dontbother
Simon Webbe / No Worries	noworries
Starstylerz / Keep On Moving	keeponmoving
Sugababes / Ugly	ugly
The Rasmus / Sail Away	sailaway
Westlife / You Raise Me Up	youraiseht
Depeche Mode / A Pain That I'm Used To	apainthatim
Kelly Clarkson / Because Of You	becauseofakum
Dustin with Chris / Patricia The Stripper	patriciaht
Rihanna / If It's Lovin' That You Want	ifitslovinakum
HIM / Wings Of A Butterfly	wingsofa

TV / FILMŲ HITAI

TV / FILMŲ HITAI	kodas
James Bond Theme	jamesbond
Duran Duran / A View To A Kill	viewtoakill
Gladys Knight / License To Kill	licencetokil
Tina Turner / Goldeneye	goldeneye
Garbage / The World Is Not Enough	worldisn
Madonna / Die Another Day	dieanother
Maištingas Angelas	angelrebelde
The Nanny	nanny
Baywatch	baywatch
Monk	monk
CSI	csi
Misija: Neįmanoma	mission
Das Boot	dasboot
Brigada	brigada
Simpsonai	simpsons
Vedęs ir turi vaikų	loveandm
Brėmeno muzikantai	pesenkabr
Seksas ir miestas	sexandtheci
Krokodilo Genos dainelė	genajapots
Žvaigždžių karai	starwars
X-Files	xfiles
Žavūs ir drąsūs	boldand
Kill Bill / Twisted Nerve	twisted
Nancy Sinatra / Bang Bang	bangbang
Drakonų kovos Z	goku
Na palauk!	nupogodi
Ratuotas Riteris	knightri
Rožinė Pantera	pinkpant
Flinstounai	flintsto
Batmanas	batman

ŠAUNIOS MELODIJOS

ŠAUNIOS MELODIJOS	kodas
Britney Spears / Do Something	dosomethi
50 Cent / In Da Club	indaclub
South Park / Uncle Fucka	unclefuc
50 Cent / PIMP	pimp
Backstreet Boys / Incomplete	incomple
Chemical Brothers / Galvanize	galvanize
Tina Turner / Goldeneye	goldeneye
Rammstein / Amerika	amerika
Gunther / Ding Dong Song	dingdong
Alcazar / Physical	physical
Britney Spears / Everytime	everyt
Rhianna / Pon De Replay	ponderep
Robbie Williams / Radio	radio
Christina Aguilera / Dirrty	dirrty
Prodigy / Smack My Bitch Up	smackmybit
S Club 7 / Reach	reach
The Prodigy / Girls	girls
Green Day / Wake Me Up When September Ends	wakeme
Duran Duran / A View To A Kill	viewtoakill
Jay-Z & Linkin Park / Numb/Encore	numbenco
Benassi Bros feat. Dhany / Hit My Heart	hitmyhea
Linkin Park / Breaking The Habit	habit
Ruslana / Wild Dances	wilddances
Opus / Life Is Life	lifeislife
Maroon 5 / This Love	thislove
Usher / Yeah	yeah
Blue Lagoon / Do You Really Want To Hurt Me	doyourea
The Game / 50 Cent / How We Do	howwedo
The Offspring / Self Esteem	selfesteem
Novaspace / So Lonely	solonely

ROKAS MELODIJOS

ROKAS MELODIJOS	kodas
Foo Fighters / All My Life	allmylife
Avril Lavigne / Nobody's Home	nobodyshom
Green Day / American Idiot	americanid
U2 / Vertigo	vertigo
Metallica / Hero Of The Day	herooftheday
AC/DC / TNT	tnt
U2 / Beautiful Day	bday
Red Hot Chilli Peppers / Give It Away	giveitaway
Metallica / Nothing Else Matters	nothinge
Red Hot Chili Peppers / Californication	californic
Robbie Williams / Supreme	supreme
Lenny Kravitz / Fly Away	flyaway
The Rasmus / First Day Of My Life	firstday
Depeche Mode / Enjoy The Silence	enjoythe
Red Hot Chilli Peppers / Road Trippin'	roadtrippi
Deep Purple / Smoke On The Water	smokeonw
Evanescence / Bring Me To Life	daredevil

DANCE / TECHNO

DANCE / TECHNO	kodas
Tomcraft / Loneliness	lone
T.A.T.U. / Ne Ver, Ne Bojsiar	neverneboj
Alcazar / Not A Sinner Nor A Saint	notasinner
Aqua / Barbie Girl	barbiegi
Vinylshakerz / One Night In Bangkok	onenight
T.A.T.U. / Not Gonna Get Us	notgonnage
Sonique / Alive	alive
Bloodhound Gang / The Bad Touch	badtouch
Roger Sanchez / Another Chance	anotherCha
Paul Van Dyk / For An Angel	foranangel
Benny Benassi / Satisfaction	satisfaction
ATC / I'm In Heaven (When You Kiss Me)	iminheaven
Cascada / Miracle	cascada
Lou Bega / Mambo No.5	mambono5
Alcazar / This Is The World We Live In	thisisthe
2 Unlimited / Get Ready For This	getreadyfor
Michael Gray / The Weekend	theweekend

Spalvoti paveiksliukai

Rašyk SMS: PCI ALIEN
Siųsk numeriu **1321**, kaina 2 Lt.



Žaidimai telefonams

Rašyk SMS: **PCGAME MOBILEPET**
Siųsk numeriu **1336**, kaina 10 Lt.

Gem Jam
Siųsk sms:
pcgame gemjam

Motorola V180, V220, V3, V300, V500, V525, V550, V600, V80, A1000, A830, A835, C450, C550, C650, E1000, E398, T720, T720i Nokia 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, Ngage, Ngage Qd Lg U8110, U8120, U8130, U8138 Panasonic X60 Samsung E100, E105, E330e700, E710, E715, E800, P400, P510, S300, S307, X460 Siemens A60, A65, C60, C65, C65, Cx70, M55, M65, Mc60, S55, S65, Sl55 Sonyericsson K700, T610, T616, Z600

Soccer Manager
Siųsk sms:
pcgame soccermanager

Nokia 3100, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-GageSL65, SX1, SonyEricsson F500, K700, T610, T616, T630, Z600

Block Monster
Siųsk sms:
pcgame block

Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

Mobile GP
Siųsk sms:
pcgame mobilegp

Nokia: 3200, 3510i, 3595, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-gage, N-gage QD. Samsung: E700, X100. Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55. Sonyericsson: P800, P900, T610, Z600. Motorola: V300, V500, V600. Sharp: GX10, GX20

Elektra
Siųsk sms:
pcgame elektra

Motorola E398, E1000, V3, V80, V300, V400, V500, V525, V550, V600. Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Samsung D500, E700, E710, E810, E820, X460. Sharp GX10, GX20, GX30. Siemens C65, CX65, M55, M65, S55, SL55. SonyEricsson K700, S700, T610, T630, Z600

Robots
Siųsk sms:
pcgame robots

Motorola V3, V80, V220. Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5110, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Samsung E700, E710, E800, X100, X600. Sharp GX10, GX20, GX30. Siemens C65, CX65, S65, SL65, SX1. SonyEricsson F500, K700, T610, T616, T630, Z600

Kung Fu Fighting
Siųsk sms:
pcgame kungfu

Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

Hudson Blade
Siųsk sms:
pcgame hudson

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-gage, N-gage QD

Jippii garantuoja teikiamų paslaugų kokybę. Jei negavote užsakyto turinio ar jo nepavyko atsisiųsti, kreipkitės į mus el. pašto adresu jippii@jippii.lt ir mes Jums padėsime!
Spalvoti paveiksliukai, JAVA žaidimai ir polifoninės melodijos tinka OMNITEL, BITĖS ir TELE2 (išskyrus „Mažylį") abonentams, užsisakiusiems WAP paslaugą. **Polifoninės melodijos**: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Siemen s A55, C55, C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, MC60, S55, SL55, ST60, SX1. Motorola C350, T720, T720i, V180, V220. Sony Ericsson P800, P900, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. Samsung C100, E100, E400, E700, N620, P100, P400, S100, S200, S300M, S500, T100, T400, T500, V200, X100, X400, X600. Sharp GX10, GX20. LG G1610, T5100, L1100, G1600, G5600, G5500, F2300, F2100. **Monofoninės melodijos**: Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510,6610,7110, 7210, 7650, 8110I, 8210, 8250, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910 ja 9210.
Spalvoti paveiksliukai: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, NGage. Siemens C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, MC60, SX1 S55, SL55, ST60 Sony-Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600 Motorola C350, T720, T720i, V180, V220. LG G5220C.


GAMES.LT
PC
KLUBAS
COMPANY of HEROES